RO3

Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition

9224F

FORGOTTEN REALMS®

Accessoire de Jeu Officiel

Empires de la Côte

par Scott Haring

Un accessoire pour des personnages de tout niveau, à utiliser avec le monde de jeu des FORGOTTEN REALMS™

TSR

Advanced Dungeons & Dragons



Accessoire de Jeu Officiel

Empires de la Côte

par Scott Haring

Table des Matières

Crédits

Relecture : Karen S. Martin
Couverture et illustrations intérieures : Jeff Easley
Cartographie : Dave LaForce
Traduction : Jérôme Dumec
Correction et révision de l'édition française : Luc Masset
Maquette de l'édition française : Hexagonal

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147 U.S.A.



TSR UK, Ltd.
120 Church End, Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

ISBN 1 873799 31 4

INTRODUCTION

Les introductions (en particulier celles aux jeux et aux suppléments de jeu) se classent généralement en trois catégories. Soit on vous offre une véritable vue d'ensemble du produit, avec de bons conseils sur ce qu'il faut faire et par où commencer. Soit on vous assène des fadaises indulgentes et pleines d'autosatisfaction, dans lesquelles l'auteur essaye de convaincre le lecteur de la quantité terrifiante de travail investie dans le projet, et de la chance qu'il a de le tenir entre ses mains. Soit, enfin, vous y trouvez des notes de remerciements obséquieuses et serviles dans lesquelles l'auteur essaye de mentionner chacun de ses amis par son nom, détaillant les contributions inestimables de professeurs de troisième rang, de petites amies, d'animaux familiers et d'autres gens dont vous n'avez rien à faire. Cette introduction doit remplir toute une page, aussi je vous donnerai un petit peu des trois.

Vue d'ensemble

Avec un titre comme ça, ça a intérêt à être bon, non ? Quoiqu'il en soit, *Empires de la Côte* est un livret de référence pour les FORGOTTEN REALMS™, un monde du jeu ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®. Il traite de trois régions importantes dans le coin sud-ouest du continent principal de la planète : Amn, le Téthyr et Calimshan. On les appelle les Empires de la Côte en raison de leur position privilégiée sur les routes du commerce maritime. Le livre est divisé en trois sections principales traitant chacune d'une de ces nations.

Une description générale ouvre chaque section, comprenant un exposé sur les races présentes (humaines et non humaines), les langages parlés, et les coutumes sociales du pays. Cette dernière section est particulièrement utile pour ceux qui désirent comprendre la personnalité d'un habitant de l'un de ces pays pour une meilleure interprétation en jeu de rôle. Une tentative de corruption sur un juge, par exemple, aura un résultat totalement différent en Amn ou à Calimshan, et la compréhension des coutumes sociales et de la personnalité des deux pays aidera le MD à savoir quoi faire.

Les autres sections recouvrent l'histoire, le gouvernement et la politique, la religion, la géographie et le climat, enfin l'argent et le commerce des différents pays. Prises ensemble, elles fournissent un environnement détaillé de chaque pays, rempli de petits détails (noms des pièces de monnaie, expressions typiques, etc.) qui rendent les parties plus amusantes.

Bien sûr, les amateurs d'action auront également de quoi faire. Les sections restantes donnent des dizaines d'opportunités pour des groupes d'aventuriers courageux : redresser des torts, ramener des criminels à la justice, altérer le cours de l'histoire, ou juste faire un peu de profit et ramasser quelques trésors.

Les sections "Cités" décrivent les cités mentionnées sur les deux cartes fournies avec le livret. (Les cartes sont à la même échelle que celles qui se trouvent dans la boîte de campagne des FORGOTTEN REALMS™ et s'y raccordent parfaitement. Si vous ajoutez également celle du RO2 — Sélénae — vous êtes bien parti pour avoir une carte des Royaumes recouvrant complètement votre mur !)

Après la description des cités, tous les autres lieux intéressants sont détaillés (dans une section appelée fort à propos "Lieux Intéressants"). Les montagnes, les marais, les ruines, les châteaux, les îles et les rivières — ainsi que les dangers et les récompenses qui s'y dissimulent — sont décrits.

Enfin, mais ce n'est pas la moindre des choses, une section appelée "Personnages" décrit certains des groupes et personnes les plus importants des Empires de la Côte, avec les caractéristiques nécessaires au jeu. La liste comprend des héros et des méchants, des ennemis possibles et des alliés potentiels, des gens qui auront un impact sur des campagnes situées dans cette région.

Mon but était qu'un MD moyen puisse prendre n'importe quelle description d'une cité, d'un lieu ou d'un personnage et soit capable d'élaborer une aventure, amusante pour les joueurs, qui découlerait des circonstances décrites. Pris dans sa globalité, il devrait y avoir assez d'idées dans ce produit pour faire durer une campagne un long moment, avec un mélange d'intensité dramatique, d'humour, de grand enrichissement et d'altruisme.

A l'intérieur de la section centrale détachable, nous avons inclues des feuilles de personnages conçues sur mesure pour une campagne spécifique dans les FORGOTTEN REALMS™. Sept d'entre elles sont remplies mais la première est vierge pour que vous puissiez la photocopier pour votre usage personnel.

Envoyez vos questions concernant ce produit à : Questions sur le RO3, c/o Scott Haring, TSR Inc., POB 756, Lake Geneva, WI 53147, Etats-Unis.

Fadaises indulgentes

Quand je pense à ce projet, je n'y pense pas comme à un plaisir, ni comme à une obligation, mais seulement comme à un *travail*. La date limite de remise du produit fut victime de la procrastination et du doute de soi ; rapidement, même mes amis commencèrent à m'éviter comme un lépreux. On me fit des suggestions amicales (et d'autres pas si amicales) avec la subtilité d'une brique qui tombe. Les fournitures de bureau furent détruites. Il y eut beaucoup de gémissements et de grincements de dents.

Mais finalement, je l'ai fini. Et je ne peux m'empêcher de penser qu'en dépit du délai, c'est un assez bon produit. Normalement, une introduction comme celle-ci est écrite bien avant que les illustrations et les cartes ne soient finies. Mais il y avait tellement de retard, que j'ai déjà vu les illustrations et les cartes — elles m'ont beaucoup plu et j'espère qu'il en sera de même pour vous. Enfin, je promets de m'y mettre plus tôt la prochaine fois.

Remerciements obséquieux

Je souhaite remercier ma correctrice, Karen Martin, pour être si patiente, mon patron, Jim Ward, pour n'avoir détruit que des morceaux choisis de mon bureau et non la totalité, Warren Spector pour sa compréhension, les autres membres de l'équipe de TSR, en particulier Mike Breault, Douglas Niles et Jeff Grubb, pour m'avoir laissé reprendre quelques unes de leurs idées, et ma mère pour m'avoir laissé utiliser son ordinateur afin d'écrire des passages de ce livre.

Enfin, un grand merci à Ed Greenwood, dont la campagne AD&D® vieille de dix ans est la base des FORGOTTEN REALMS™ et dont les nombreuses notes ont fourni l'ossature de ce travail.

AMN

Description générale

Des trois pays habituellement désignés par le terme d'Empires de la Côte, Amn est le seul à vraiment être une nation. Dirigé depuis plus de 20 ans par un "Conseil des Six", composé des marchands les plus riches et les plus habiles du pays, Amn a connu des années de paix et de prospérité sans précédent.

Ses frontières sont les Pics Brumeux et le Massif du Troll au nord, les Monts des Flocons à l'est, la Mer des Épées à l'ouest et la lisière septentrionale de la Forêt de Téthir au sud. La Route de Téthir et toutes les cités la bordant, de Riatavin à Murann, sont comprises dans ces limites.

Races rencontrées

Amn est, principalement et avant tout, une société humaine. Aucun groupe connu d'elfes ou de nains ne vit à un endroit quelconque du pays. Il existe des rumeurs persistantes sur un royaume nain perdu dans les Monts des Flocons, rempli de trésors fantastiques depuis des temps immémoriaux. Mais cette histoire est plus un conte fantastique apprécié des enfants qu'une légende légitime.

Cela ne veut pas dire qu'il n'y ait pas de nains ou d'elfes. Amn est un pays où l'argent parle. Tant qu'il y a des non humains désireux de vendre leurs talents spéciaux à des hommes et résignés à s'éloigner des leurs, un Amnien peut trouver un elfe ou un nain. A peu près tout marché digne de ce nom possède des échoppes dirigées soit directement par des elfes ou des nains soit par quelqu'un prétendant avoir été entraîné par l'un de ceux-ci. Ces prétentions ne sont parfois guère justifiées, et les voyageurs devraient se renseigner aux alentours : toutes les armureries naines ne sont pas tenues par des nains — certains marchands, en fait, ne reconnaitraient pas un nain si ce dernier passait devant eux.

Un nombre considérable de petites-gens réside par contre en Amn. En fait, environ 15% de la population est constitué de petites-gens. S'il n'y a pas de discrimination à leur égard, il est également vrai qu'ils tendent à vivre dans les villes au sein de leurs propres quartiers et à faire des affaires avec les membres de leur race. Mais un petit-homme doué en affaires peut, exactement comme un humain, s'élever rapidement dans la société amnienne.

On ne voit que rarement des gnomes en Amn. L'apparition de l'un d'entre eux dans une cité provoquerait un grand intérêt. Les demi-orques sont quasiment inconnus, sauf dans la cité de Purskul, qui en possède une population significative (voir ci-dessous).

Langues

Amn est une nation marchande. En tant que telle, un voyageur peut y pénétrer en parlant pratiquement n'importe quelle langue, il trouvera assez rapidement quelqu'un pour jouer le rôle d'interprète.

Cependant, toute personne voulant s'élever dans la société amnienne devrait connaître le thorass, l'ancienne langue du commerce et du négoce, qui est l'ancêtre de la langue commune parlée dans tous les Royaumes. Tous les contrats et les documents légaux sont rédigés en thorass, et tous les actes de la cour, les conseils du gouvernement et les négociations commerciales de haut niveau se font dans cette langue. Généralement, plus on s'élève dans la société d'Amn, moins on doit parler d'autres langages.

Coutumes sociales

Amn est un pays où l'argent parle. La richesse matérielle est seul juge du statut social. Il en résulte qu'un certain nombre de facettes intéressantes de la société amnienne sont différentes de celles de tout autre lieu des Royaumes Oubliés.

La connaissance et la sagesse ne sont pas des caractéristiques estimées et auxquelles on rend hommage en Amn. Il en est de même pour les talents exceptionnels en musique, athlétisme, combat, art ou toute autre activité. La seule mesure du succès est la richesse matérielle. L'artiste inspiré qui refuse de "vendre" et qui meurt sans un sou est un perdant méprisé, un minable. L'artiste médiocre qui, par des tractations habiles et une promotion infatigable de lui-même, devient fabuleusement riche, est un modèle pour les autres.

L'étalage de la richesse est la seule manière d'obtenir et de conserver un statut. Il n'est pas rare qu'une famille s'élève à un haut niveau et y reste pendant un an, puis dilapide tout dans une fête, complètement au-dessus de ses moyens, où toute la ville est invitée. Même les magasins les plus simples et les plus humbles ont des plateaux de douceurs et d'autres friandises coûteuses pour leurs clients. Les marchands très riches, quant à eux, s'offrent régulièrement les cadeaux les plus ridicules et excessifs avant d'entamer des négociations délicates.

Les vêtements, comme vous pouvez l'imaginer, sont voyants, vifs, compliqués et tous trop coûteux. Les coiffures élaborées sont courantes chez les femmes, tandis que les hommes sont plus friands de longues capes faites des plus fines matières. Des broderies complexes, utilisant souvent de l'or véritable ou d'autres métaux précieux, sont également fréquentes. La seule exception se trouve au plus haut sommet de la hiérarchie sociale — le gratin de la société d'Amn, qui refuse de s'impliquer dans ces "insignifiants jeux de statut" menés par ceux moins puissants qu'eux, et qui s'habille de vêtements très simples, avec un minimum de décoration. (Bien sûr, c'est en soi un jeu de statut ridicule, mais c'est une société complexe). Cependant, ils sont toujours parfaitement coupés, nettoyés et repassés, faits dans les meilleurs tissus et par les meilleurs artisans.

Même les expressions de l'argot courant dans la vie quotidienne d'Amn reflètent cette préoccupation de l'argent et des affaires. En voici quelques exemples :

- *Vendu* — persuadé : "J'ai vendu à ma femme que nous n'étions pas à la taverne mais dans ton atelier en train de réparer ce secrétaire ; tu devrais vendre la même chose à ta femme au cas où elles se rencontreraient."
- *Acheter* — comprendre. "J'ai réellement acheté ce message aujourd'hui, votre Sainteté."
- *Bonne affaire* — une salutation standard, cela peut signifier "Bonjour", "Au revoir" ou même "Va au diable."
- *Trouver la perle* — avoir de la chance. "Donc, Mikos a investi 500 dantères dans ce chariot et il n'a pas trouvé preneur. Ensuite, il a réellement trouvé la perle. Un quelconque riche n'habitant pas la cité a fondu droit sur sa boutique et le lui a acheté là, au prix du marché."
- *Perdre la perle* — subir la mal-chance. "Ensuite la femme de Mikos a eu vent du marché, et a dépensé toute la somme dans une nouvelle coiffure. Tu parles de perdre la perle."





• *Déposer le bilan* — tuer. Peut se référer à pratiquement n'importe quoi. "J'ai finalement attrapé cette fouine qui fouillait dans les poubelles. Je lui ait déposé son bilan aussi." Ou encore, "Il me demandait beaucoup trop et ne me donnait pas assez d'assurance, j'ai juste déposé le bilan de tout l'accord."

• *Renchérir* — être plus impressionnant ou convainquant que... "Comme l'arbalète de l'aubergiste renchérissait sur leurs chopes de bière, ils se calmèrent vraiment très vite."

• *Prendre livraison* — Acquérir. "As-tu entendu dire que Duerthon et sa femme ont pris livraison d'un nouveau fils ?"

• *Encre rouge* — mauvaise nouvelle. "Encre rouge, l'ami. La taverne est fermée."

• *L'encre ne pourrait pas être plus rouge* — les choses ne pourraient pas être pire.

• *Financer* — obtenir quelque chose que vous ne pouviez avoir ou que vous ne méritiez pas. "Tu as dû pas mal financer pour avoir un si bon mari, Meg."

La société amnienne a une attitude très paradoxale envers les moins fortunés. D'un côté, la plupart des gens pensent que "la pauvreté est le pire des péchés" (pour citer un fameux proverbe amnien). De l'autre, donner de grandes quantités d'argent aux œuvres de charité est l'un des moyens de montrer sa richesse. Il en résulte que des sommes significatives sont données aux pauvres, mais jamais pour de bonnes raisons.

A peu près toutes les œuvres de charité opérant en Amn sont contrôlées par les divers cultes. Il y a cependant quelques rares organisations privées qui opèrent "pour le profit". Forme ultime de la libre entreprise, ces organisations de charité sollicitent des donations et aident réellement les pauvres, les malades et les défavorisés, mais en prélevant un fort pourcentage pour elles-mêmes. Dans une zone où plusieurs de ces œuvres de charités à but lucratif sont en compétition, chacune essaye d'obtenir le plus grand nombre de dons en faisant le maximum pour les infortunés du secteur. C'est très bon pour les pauvres, qui bénéficient ainsi d'un meilleur traitement.

Evoluer dans la société amnienne est une affaire délicate, étant donné le haut degré d'attention accordé au statut, à l'étiquette et au protocole. Heureusement, presque toutes les règles de cette société dérivent d'un précepte simple connu en Amn sous le nom de la "Règle d'Or" : celui qui a l'or dicte ses règles.

Cela signifie en général : les pauvres se soumettent aux riches ; les riches font de même avec les plus riches ; et en cas de doute, c'est celui qui paye qui décide.

Monstres

Amn est un pays civilisé, et les monstres y sont donc rares voire pratiquement inexistants dans les grandes cités. Bien sûr, il existe également une grande quantité de régions dégagées en Amn, où les monstres ne sont pas rares.

Il y a plusieurs tribus d'ogres vivant dans les Pics Brumeux, ainsi que plusieurs groupes de géants des collines. La plus grande menace dans cette zone, une famille de géants des nuages qui pillait les caravanes dans le Col des Crocs, fut anéantie il y a quinze ans. Le Mont Ferde-lance est supposé être la demeure de plusieurs immenses dragons endormis, mais cette histoire est peu vraisemblable.

La région agricole centrale d'Amn a été débarrassée des monstres intelligents depuis longtemps, mais il subsiste toujours des incidents où des fermiers isolés, des familles solitaires, ou un petit village occasionnel sont attaqués par une bête affamée. Les monstres typiques comprennent les chacals, les ours, les loups, les ours-hibou et ainsi de suite. Des monstres comme le ver pourpre, l'ankheg, la bulette, la gargouille, la gorgone, le loup-garou, l'ombre des roches et le feu-follet sont plus rares, mais on les aperçoit de temps à autres.

Bien sûr, le Massif du Troll et le Gué du même nom dans la partie nord-est d'Amn ne sont pas ainsi appelés pour rien. Une forte présence militaire dans Eshpurta a convaincu les trolls restants de choisir leurs cibles avec précaution. Des rapports récents indiquent que des groupes importants de gobelins et d'orques ont joint leurs forces à celles des trolls au niveau de l'extrémité septentrionale du Massif du Troll. Dans certains cas, les rapports prétendent que des troupes d'orques et de gobelins sont en fait commandées par des trolls.

Comme cela a été mentionné cidessus, les cités d'Amn sont pour la plupart dépourvues de monstres, à l'exception des expériences occasionnelles tournant de travers ou des autres monstres magiques ou conjurés résultant d'une interférence humaine : divers morts-vivants, élémentaux, familiers, démons, diables, daemons et golems, plus des liches, des serviteurs aériens, des tyrannœil, et ainsi de suite.

Enfin, mais ce n'est pas le moindre, il y a *quelque chose* (ou plusieurs choses) au fond du Lac Esmel. Plusieurs visions ont été rapportées, et plusieurs disparitions de bateaux ont été attribués à un monstre, ou Esmelda comme elle (ou il, ou eux) a été surnommée par les riverains, mais aucun monstre n'a jamais été attrapé. (Pour plus de détails sur le Lac Esmel, voyez "Lieux intéressants", ci-dessous).

Histoire

Amn a eu la bonne fortune d'être une région abondante en ressources naturelles — certains disent que c'est le pays le plus riche du continent. Cela a joué en sa faveur pendant des générations, car, même si le pays a été conquis, les nouveaux maîtres furent paisibles, cherchant à en tirer profit, plutôt qu'à l'embraser.

Amn a été un centre de commerce et de négoce depuis des temps immémoriaux. La tradition orale, transmise de père en fils, tend à soutenir la théorie qu'Amn occupe cette position depuis au moins 800 ans. Malheureusement, les archives écrites sont difficiles à trouver ou incomplètes. Il semble que le citoyen typique d'Amn soit trop occupé à essayer de faire de l'argent pour écrire ce qui se passe.

Amn a toujours été plus intéressé par le présent et le futur que par le passé, et cela rend difficile l'établissement d'une histoire écrite. Les meilleures archives, à savoir les papiers commerciaux des plus vieilles compagnies de négoce, sont jalousement gardées. Il semble que la peur de révéler des "secrets commerciaux" soit plus forte que l'attrait de l'histoire. Il en résulte que le citoyen moyen connait très peu de choses sur l'histoire de son pays.

Il semble qu'il y a 100 ans Amn ressemblait de très près au Calimshan actuel. Cela signifie que chaque cité principale était basiquement une entité indépendante. Elles se regroupaient pour se défendre quand cela était nécessaire, et se combattaient pour le contrôle de territoires et de routes profitables le reste du temps. Une guerre commerciale parti-





culièrement brutale commença il y a 24 ans, où chaque cité imposait des taxes démesurées sur les produits venant des autres. Rapidement cette guerre connut une escalade, et les troupes de chaque cité commencèrent à piller des caravanes financées par les autres villes. En quelques mois, le commerce avait été interrompu, un certain nombre de cités était assiégé, et le conflit menaçait d'embraser toute la région.

Un jeune marchand, avec un certain entraînement magique, nommé Thayze Selemchant s'engouffra dans la brèche. Il était très intelligent, très charismatique et très bien renseigné (la maison de négoce Selemchant était l'une des plus anciennes et des plus riches d'Athkatla). Thayze pris contact secrètement avec les représentants des cinq autres plus riches familles marchandes d'Amn et mis à exécution un plan.

La première partie de celui-ci impliquait l'instillation prudente de rumeurs concernant des menaces extérieures. Une d'entre elles parlait d'une invasion pirate des Nélanthères, une autre d'un rassemblement d'orques juste de l'autre côté des Pics Brumeux. Thayze en lança même une au sujet d'une armée elfe dans la Forêt de Téthir, prête à fondre sur Amn divisé. Aucune n'était vraie, mais elles commencèrent à orienter les pensées des gens vers l'unité et non vers la guerre.

Thayze savait que, s'il devait prendre le contrôle d'Amn avec les autres membres de son conseil, il aurait besoin d'un large soutien populaire. Les rivalités entre les cités et entre les maisons marchandes étaient toujours importantes ; pour obtenir ce soutien, Selemchant et les autres se mirent d'accord pour abandonner leurs noms de familles et ne jamais les réutiliser.

Aussi, quand des nouvelles d'un "Conseil des Six" se répandirent à travers le pays, groupe qui unifierait Amn sous une seule loi, gouvernant pour le bénéfice de tous au lieu de favoriser une cité ou une maison marchande par rapport aux autres, de nombreuses personnes acceptèrent leur autorité. Le Conseil leva une armée (à grands frais personnels) pour éliminer les quelques poches de résistance restantes et il obtint un contrôle total sur Amn pendant les 32 dernières années.

Gouvernement et politique

Le Conseil des Six dirige toujours Amn d'une main ferme et les identités véritables de ses membres sont toujours inconnues. Ce qui avait commencé par être une ruse nécessaire pour obtenir la confiance du peuple, était devenu un signe de pouvoir soutenu par la pleine force de la loi amnienne. Prononcer, écrire ou révéler le nom réel de n'importe quel membre du Conseil est un crime punissable d'une torture lente et d'une mort douloureuse.

Le chef du conseil est connu sous le nom de Meisarque. Les autres membres portent les noms suivants (dans l'ordre décroissant) : Tessarque, Namarque, Iltarque, Pommarque et Dahaunarque. Il est bien connu que les membres sont des représentants des plus puissantes maisons marchandes, mais personne (à l'exception du Conseil et de ses conseillers les plus proches) ne sait quelles maisons sont représentées et qui sont réellement les membres du Conseil. Quand un de ces derniers meurt, tous les membres en dessous de lui grimpent d'un échelon dans la hiérarchie, et un nouveau membre (généralement un puissant marchand) est choisi pour devenir le nouveau Dahaunarque. Cela est arrivé deux fois depuis le début de l'histoire du Conseil.

Le Meisarque, Thayze Selemchant, est devenu très puissant au cours des 32 dernières années. C'est maintenant un magicien du 9ème niveau d'alignement chaotique neutre, avec une Force de 18/56 et une Intelligence de 18. Il dispose de centaines de serviteurs et de gardes du corps personnels, tous entraînés depuis leur naissance à lui être d'une loyauté absolue. Il y a un minimum de 15 gardes du corps en permanence avec lui, tous du 6ème niveau.

Le Meisarque est également la preuve vivante d'un autre ancien proverbe amnien : "La décadence suit le pouvoir, comme la nuit le jour". Le Meisarque est un homme mesquin, amer et blasé, dont la perversion et la débauche feraient rougir une prostituée. Politiquement, il change d'avis selon ses caprices (et sans prévenir) et écrasera une personne, une famille ou une affaire simplement pour le plaisir.

Les autres membres du Conseil ne valent guère mieux. Heureusement, l'un des préceptes principaux du Conseil est : "Les affaires d'Amn sont les affaires". Libre de faire autant d'argent qu'ils veulent, les marchands amniens s'en acquittent bien, et la richesse qu'ils apportent fournit même un niveau de vie raisonnable aux classes inférieures. Que la responsabilité de tout cela incombe auConseil, aux marchands ou à la bonne chance n'est pas très important. Pour citer un autre proverbe amnien : "Quelle que soit la personne qui prie pour la pluie, tout le monde est mouillé".

Le Conseil des Six est responsable de la défense d'Amn, aussi bien économiquement que militairement. Pour ce faire, il dispose de sa propre armée (indépendante des diverses milices des cités) et d'un réseau d'espions. Les problèmes actuels d'Amn comprennent une activité permanente de pirates le long de la côte et des rumeurs inquiétantes d'une armée de gobelins et de démons dans les terres au nord des Pics Brumeux.

Le Conseil a également le pouvoir de fixer les prix, les taux de change et les taux d'intérêt dans toutes les affaires commerciales. Ce pouvoir n'a été utilisé qu'une fois auparavant, pour corriger certains déséquilibres entraînés par une entente secrète sur les réductions entre une maison marchande de Riatavin et certains négociants de Thay.

L'amour du Conseil pour la libre entreprise s'arrête aux activités qui pourraient menacer le gouvernement. Les compagnies indépendantes d'aventuriers ne sont pas autorisées ; si un groupe d'aventuriers souhaite opérer en Amn en tant que mercenaires, ils doivent être enregistrés et obtenir une licence du gouvernement national. De petites bandes d'aventuriers ont leur utilité — et le Conseil des Six n'exerce dessus qu'un contrôle modéré.

De même, l'utilisation de la magie (et les magiciens) est surveillée de très près. Quand un magicien (de n'importe quel type) atteind le 5ème niveau, il se trouve devant trois possibilités : 1) être enregistré par le gouvernement et faire un mois de service par an pour le Conseil, mais en étant libre de faire ce qu'il veut le reste du temps ; 2) l'exil ; 3) la mort. La première option est la plus populaire, bien que quelques magiciens à principes (nonobstant la notion traditionnelle en





Amn voulant qu'un mage à principe, ça n'existe pas) optent pour l'exil.

Le citoyen moyen d'Amn n'a de toute façon que peu à faire avec le Conseil des Six. Les décisions importantes pour la vie quotidienne sont prises localement, par un Conseil de Cité. Les zones rurales sont généralement sous la juridiction de la cité la plus proche assez grande pour avoir un Conseil. Les problèmes criminels sont confiés à un juge, qui est nommé par le Conseil de Cité. Chaque Conseil de Cité nomme autant de juges qu'il estime nécessaire. Les juges sont généralement choisis au sein des classes supérieures et servent pendant deux ans (bien qu'il ne soit pas inhabituel pour un juge d'être renouvelé dans ses fonctions s'il souhaite continuer). Les appels devant un Juge du Conseil (réfutables directement devant le Conseil des Six) sont possibles mais rares.

La restitution et les amendes sont les punitions les plus courantes pour les crimes insignifiants, les petits larcins compris. Les crimes plus sérieux sont également punis par des amendes, mais celles-ci sont généralement si élevées que le condamné n'a habituellement pas d'autre choix que d'entrer en servage (en fait devenir esclave). Si cela est possible, la victime d'un crime violent se voit accorder la possession du coupable comme partie de ses dommages-intérêts. La peine de mort est habituelle pour les meurtres, les trahisons et les autres crimes capitaux.

Religion

Cela peut être surprenant étant donné la préoccupation d'Amn pour l'argent et la richesse, mais ce pays possède un très fort courant religieux. Le Conseil des Six a une politique de stricte neutralité envers la religion, sauf pour celles qui le critiquent — elles sont étouffées plutôt rapidement. Etant accoutumé à traiter avec des gens de toutes les races et de toutes les origines, un bon négociant amnien ne devrait jamais laisser une discrimination religieuse faire obstacle à une bonne affaire. Comme il n'y aucune sanction ou aucun avertissement officiel, à peu près chaque religion connue dans les Royaumes Oubliés est pratiquée en Amn. Quelques unes sont plus courantes que les autres. En voici la liste :

Chauntéa



Chauntéa, également appelée Terre-Mère, est la déesse de l'agriculture. En tant que telle, elle a de nombreux fidèles en Amn, aussi bien parmi les paysans que chez les marchands. Une mauvaise récolte pénalise les marchands, les investisseurs et les spéculateurs, et nombre d'entre eux sont connus pour faire des offrandes à cette déesse neutre bonne à l'approche des moissons.

Lathandre



Lathandre, Seigneur de l'Aube, est le dieu (parmi d'autres choses) de la créativité et des nouveaux commencements. Il n'a pas un nombre anormalement élevé de fidèles en Amn, mais il est mentionné ici car il est courant que des fidèles d'autres religions fassent des offrandes spéciales à ce dieu d'alignement neutre bon quand ils commencent une nouvelle aventure ou créent une nouvelle société.

Leira



Leira a peu de fidèles en dehors des illusionnistes. Cependant, elle est mentionnée ici, car de nombreux hommes d'affaires lui font une offrande (ou au moins une prière respectueuse) en raison de sa position de déesse de l'illusion et de la supercherie. Ils pensent qu'en apaisant cette déesse chaotique neutre avant de prendre une décision importante, les chances d'être trompé ou d'avoir un mauvais jugement sont réduites.

Séluné



Cette déesse chaotique bonne étend sa domination sur la lune, les étoiles et la navigation. Egalement appelée "Notre-Dame-d'Argent", elle est connue pour aider les voyageurs perdus dans les ténèbres de la nuit en offrant un peu de lumière lunaire magique leur permettant de voir. A peu près tous les marchands ou caravaniers, à un moment ou à un autre, font une prière à Séluné au milieu d'une nuit noire et sinistre.

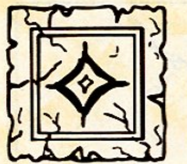
Sunie

Que Sunie soit adorée par de nombreuses personnes ne devrait pas être surprenant — elle est la déesse de l'amour et de la beauté, et c'est la plus belle de toutes les divinités des Royaumes Oubliés. Ce qui est surprenant c'est le nombre de citoyens d'Amn, par ailleurs si intéressés, qui comptent au nombre de ses fidèles. En fait, Sunie est la divinité la plus adorée en Amn, n'étant précédée que par Waukyne (bien sûr). Les fidèles de Sunie tendent à être prétentieux et à un petit peu trop apprécier les démonstrations ostentatoires. Ses fidèles en Amn n'ont aucun problème pour vivre avec cette réputation. Les temples de Sunie sont parmi les plus beaux du monde ; un nouveau temple dédié à la déesse chaotique bonne, qui est peut-être le plus grand jamais construit, est actuellement en cours d'achèvement à Esmeltaran.

Waukyne



Egalement appelée Amie-des-Marchands par ses nombreux fidèles amniens, Waukyne est une déesse du commerce et de l'argent, d'alignement neutre. De





nombreuses transactions commerciales commencent par une prière et une petite cérémonie en son honneur, en particulier si les deux parties au contrat sont des fidèles. Il est également courant pour un négociant de donner un pourcentage (réduit) de ses affaires particulièrement profitables au culte de Waukyne. La plupart de ses fidèles, cependant, pensent qu'apaiser la déesse est plus pour éviter la malchance que pour s'attirer la bonne fortune. Comme le dit un autre proverbe amnien, "Le talent du marchand trouve la perle, le destin la perd".

Géographie et Climat

Amn est une région dégagée et fertile, en particulier entre les Pics Brumeux et une chaîne de montagnes moins importante (appelée les Petites Dents) au sud. Cette région est vallonnée et douce, avec quatre ou cinq rivières principales et un grand nombre de cours d'eau plus petits la traversant.

Les Pics Brumeux eux-mêmes sont des montagnes étonnamment élevées pour leur petite taille. Le point culminant, le Mont Fer-de-lance, atteint 4.350 mètres. Les Petites Dents sont bien moins élevées, ne faisant que 2.400 mètres environ d'altitude moyenne. Le Massif du Troll au nord-est a une altitude moyenne de 3.300 mètres et renferme des gisements importants de fer. Les Monts des Flocons sur la frontière orientale d'Amn constituent une chaîne plus élevée et plus grande. On connait peu de chose sur elle en Amn ; les voyageurs et les marchands préfèrent simplement la contourner.

Les collines au sud-est des Petites Dents sont une bonne terre pour faire pousser de la vigne, des olives, du thé et des herbes. La petite bande de terre plus au sud menant à la Forêt de Téthir est plate et sans caractéristique remarquable, bonne à pas grand chose si ce n'est servir de pâturage pour du bétail.

Le climat d'Amn est plus chaud et plus sec que la moyenne, mais seulement légèrement. La saison pluvieuse commence en Uktar (novembre) et se poursuit jusqu'au début du mois de Tarsakh des Tempêtes (avril). Les étés sont chauds (températures à midi entre 30°C et 35°C) et secs ; les hivers sont doux, avec seulement deux ou trois gelées dures dans l'année. Les terres basses d'Amn ne voient que peu de neige, au contraire des Pics Brumeux ou des Petites Dents où elle tombe en abondance ; c'est la fonte des neiges qui produit l'eau pour le vaste réseau de rivières et de cours d'eau d'Amn.

Argent et Commerce

Par ordre du Conseil des Six, Amn frappe ses propres pièces, qui sont supposées être la seule monnaie légale dans le pays. Si toutes les taxes et les affaires publiques se font en monnaie amnienne, de nombreux contrats ou achats quotidiens utilisent n'importe quel moyen sur lequel les parties se sont mises d'accord, y compris le troc. Les pièces d'Amn sont :

Fandar : Il s'agit de la pièce de cuivre standard (1 pc). Si elle est courante dans les classes inférieures, elle est considérée comme ayant trop peu de valeur pour être transportée par la plupart des amniens respectueux d'eux-mêmes.

Tarane : Cette pièce d'argent (1 pa) vaut 10 fandars et est communément utilisée par tout le monde sauf les plus riches.

Centaure : Cette pièce est faite en électrum (1 pe) et vaut 100 fandars ou 10 taranes. Cette pièce est également souvent appelée un décime.

Dantère : Il s'agit de l'équivalent amnien de la pièce d'or (1 po). Elle vaut 200 fandars, 20 taranes ou 2 centaures. Le prix de tous les principaux services et marchandises en Amn est libellé en dantères. Cette pièce est également appelée la "petite perle".

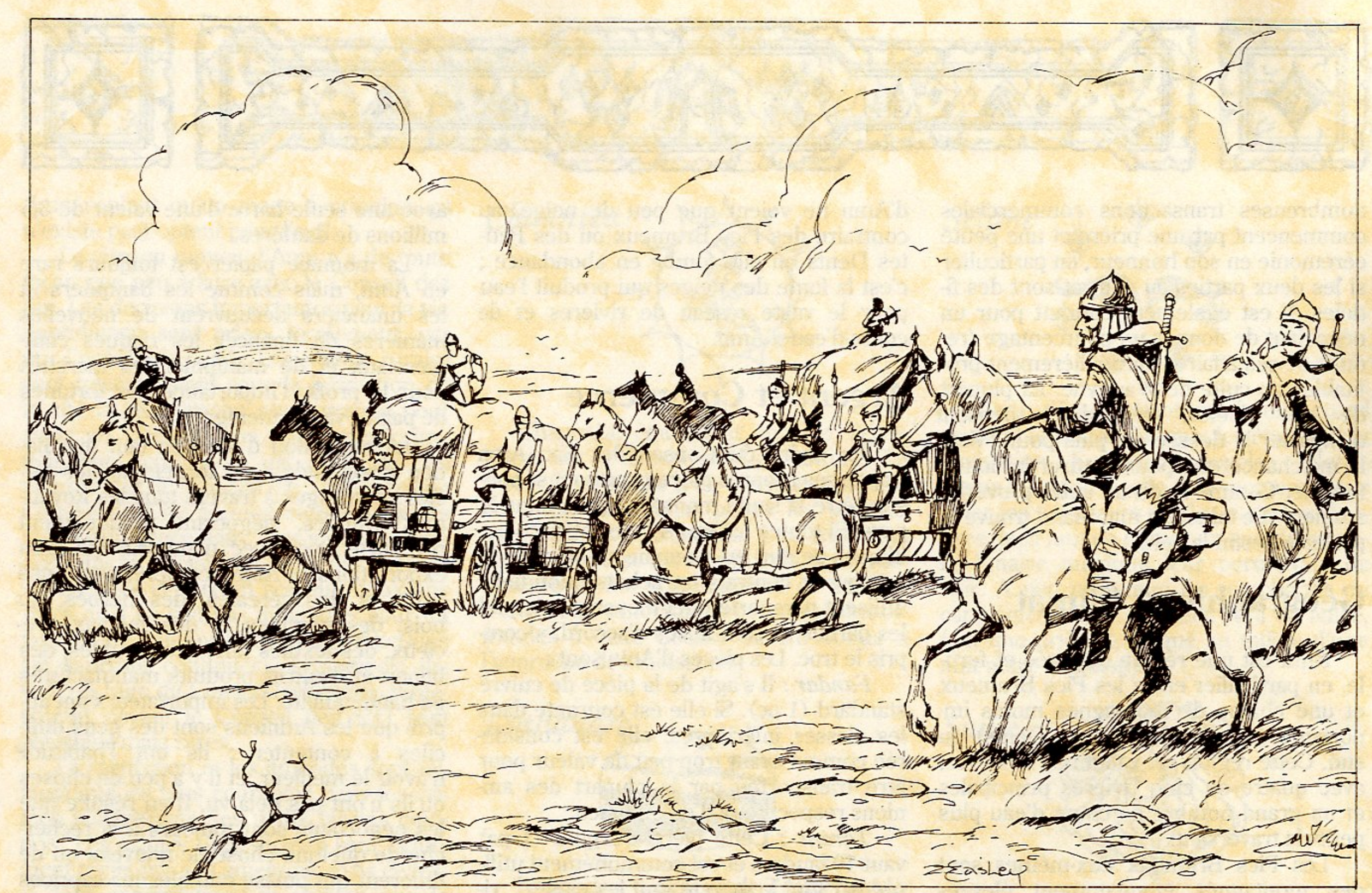
Roldon : Cette pièce en platine (1 pp) vaut 1.000 fandars, 100 taranes, 10 centaures ou 5 dantères. Elle n'est pas réellement nécessaire au commerce, mais comme c'est la meilleure manière de montrer sa richesse, elle est tout de même utilisée fréquemment. Cette pièce est également appelée la "perle".

Pour des achats et des contrats commerciaux importants, des *barres de négoce* sont utilisées. Ce sont de petits lingots d'argent ou d'électrum frappés d'une valeur et du sceau de la compagnie émettrice. Les barres de négoces sont généralement émises avec des valeurs de 500 ou 1.000 dantères ; la plus grande barre de ce genre jamais émise fut frappée quand la maison marchande Fenzik d'Athkatla commanda 14 navires de fret à Minik le Caréneur et paya le contrat en totalité avec une seule barre d'une valeur de 3,5 millions de dantères.

La monnaie papier est toujours rare en Amn, mais comme les banquiers et les financiers découvrent de nouvelles manières de financer les risques commerciaux et de manipuler les marchés pour le profit, l'importance des fortunes de papier va augmenter.

La réputation d'Amn en tant que nation marchande a été forgée par des siècles de voyages à travers tous les Royaumes Oubliés, négociant pratiquement n'importe quoi avec n'importe qui. Les exportations d'Amn comprennent des fruits et des céréales, des herbes, du bois, des gemmes et des métaux précieux, des textiles fins, des meubles, des bijoux et d'autres produits manufacturés de haute qualité. Les importateurs ont appris que les Amniens sont des gens difficiles à contenter ; ils ont l'habitude d'avoir le meilleur, et il y a peu de choses qu'ils n'ont pas déjà vu. Il en résulte que les négociants sont toujours à la recherche de quelque chose de nouveau ou de différent qui puisse combler les caprices du consommateur amnien blasé et devenir la prochaine mode. Andruth "Cherche-Perle" Pearlseeker de Keczulla fit une fortune inattendue quand il ramena trois chariots d'œufs du Cormyr ; le mauvais temps avait retardé son voyage retour, et au moment où il revenait en Amn, près de la moitié des œufs avaient éclos, révélant d'étranges petits oiseaux bleu sans aile. Subitement, cet oiseau devint un animal familier à la mode pour les femmes des classes supérieures d'Amn, et au lieu de tirer quelques fandars par œuf, Andruth vendit les oiseaux (il y en avait environ 23.000) 150 dantères chacun.

De nombreux marchands amniens passent des années sans remettre les pieds dans leur pays natal, préférant commercer entre les pays étrangers, plutôt que de revenir en Amn puis repartir, et ainsi de suite. Il n'y a pas de cargaison trop étrange, de voyage trop long ou hasardeux, qu'un commerçant amnien ne tenterait si le profit est en rapport. Le terme "travail d'Amnien" est utilisé dans tous les Royaumes Oubliés pour décrire une tâche de n'importe quelle sorte qui, en dépit de son profit éventuel, est si risquée que seul un fanatique tenterait de l'accomplir.



Cités

Voici une liste des principales cités et villes d'Amn :

Amn-les-Eaux

Amn-les-Eaux est un important carrefour dans le centre nord d'Amn. C'est le lieu de rencontre de la route d'Eshpurta, de la Branche Sud (vers Purskul) et de la Route d'Esmel (vers Esmeltaran). C'est une assez petite ville (population 11.000) en particulier au regard de son importance.

Comme on peut s'y attendre, la principale activité d'Amn-les-Eaux est le ravitaillement des caravanes et des autres voyageurs qui y passent. Il y a plusieurs excellentes auberges, de nombreuses meilleur marché, et des dizaines de tavernes. De plus, il y a plusieurs endroits où des chariots peuvent être achetés ou réparés, de nombreuses écuries et de nombreux maquignons.

De nombreux gardes mercenaires considèrent Amn-les-Eaux comme leur demeure car elle offre les meilleurs opportunités pour trouver du travail vers de nombreuses directions différentes. Une caravane arrivera fréquemment incomplète en ville après un accident ou une attaque de bandits, et cherchera à renforcer sa sécurité. Pour cette raison, plusieurs armuriers travaillent également dans la ville ; leur travail est réputé, mais comme ils ont souvent des clients dans des positions désavantageuses en raison d'une urgence, leurs prix sont inhabituellement élevés.

Athkatla

Athkatla est la plus grande cité amnienne (population 425.000) et sa capitale. Le Conseil des Six y demeure et s'y réunit ; le reste de l'administration amnienne est également dirigé depuis cette cité portuaire. La Monnaie Nationale (où toutes les pièces sont frappées), la Bibliothèque du Conseil (contenant la plus grande partie des archives commerciales) et d'autres organisations nationales importantes se trouvent également ici.

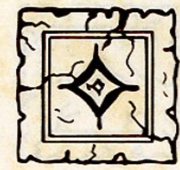
Si une cité peut mériter le titre de centre des affaires d'Amn, il s'agit bien d'Athkatla. C'est le plus grand port amnien, et le siège des maisons marchandes les plus puissantes du pays. De nombreuses maisons qui débutent dans d'autres lieux du pays s'installent ensuite vers Athkatla quand elles sont assez importantes. S'installer à Athkatla est un signe pour une entreprise, qu'elle est "arrivée" dans la fine fleur du commerce amnien. La plupart des maisons marchandes plus petites ont également un comptoir à Athkatla, car il est quasiment impossible de faire une affaire importante sans traiter dans la capitale.

Comme il convient à une cité d'une telle stature, Athkatla a le quartier marchand le plus grand et le plus diversifié de tous les Royaumes Oubliés, Eauprofonde comprise. L'expression "se faire souffler à Athkatla" signifie rater une occasion immanquable ; si vous ne pouvez trouver un objet particulier sur ce marché (légalement ou autrement), c'est que vous n'avez pas regardé au bon endroit.

En fait, il n'y a que très peu d'objets qui soient illégaux à Athkatla. Seules les drogues les plus dangereuses et accoutumantes sont bannies ; la vente des autres marchandises comme les liqueurs, les éléments magiques puissants et les composants alchimiques dangereux n'est pas autorisée aux mineurs (définis en Amn comme ayant moins de 14 ans).

De mémoire d'homme, Athkatla à toujours été engagée dans une rivalité guère amicale avec Eauprofonde pour la position et le statut de plus grande cité commerçante de la Côte des Epées. Les deux cités emploient des espions pour trouver quels nouveaux marchés et routes commerciales exploitent l'autre, et aucune





des deux ne se gêne pour arranger un "accident" pour une caravane de l'autre. Les rumeurs actuelles disent qu'Eauprofonde augmente la taille de sa milice en anticipant une invasion des forces d'Athkatla. Les Athkatlans trouvent cette idée assez amusante — "Ne savent-ils pas que la guerre ruine le commerce ?" — mais sont plus inquiets de ce qu'Eauprofonde puisse utiliser cette histoire comme excuse pour son propre plan d'attaque.

Athkatla est également le siège de nombreuses guildes et organisations importantes et influentes. Parmi celles-ci, les Voleurs de l'Ombre forment l'une des plus puissantes et fameuses guildes de voleurs de tous les Royaumes Oubliés. Expulsés il y a longtemps d'Eauprofonde, le choix d'Athkatla pour leur relocalisation souligne la grande rivalité entre les deux cités. Eauprofonde a longtemps craint que les Voleurs de l'Ombre prévoient de frapper un grand coup pour se venger — une crainte qui n'est pas entièrement injustifiée.

Les Voleurs de l'Ombre sont dirigés par un homme connu seulement sous le nom de "Pénombre". Celui-ci fait une apparition publique occasionnelle (ce n'est pas un reclus total) mais préfère opérer discrètement, la plupart du temps dans le hall de sa propre guilde (appelé l'Ombrage). En tenant compte seulement de leurs revenus, les Voleurs de l'Ombre sont la neuvième puissance commerciale d'Athkatla. Cela fait de Pénombre l'un des plus puissant hommes d'affaires de la cité, et il a utilisé sa situation pour étendre sa fortune personnelle (qui selon les rumeurs atteindrait 10 millions de dantères) et la position de son organisation. Il n'y aucune chance que les Voleurs de l'Ombre soient chassés d'Athkatla comme ils l'ont été d'Eauprofonde ; trop de gens puissants — y compris le Conseil des Six — dépendent d'eux.

Pénombre est un humain d'alignement loyal mauvais. C'est un assassin du 12ème niveau et un voleur du 5ème, avec une Force de 17, une Intelligence de 17 et une Dextérité de 18. Les Voleurs de l'Ombre ont plus de 500 voleurs et assassins en activité et vivant dans l'Ombrage. 3.500 autres membres actifs vivent ailleurs dans la cité, et un "contingent de réserve" de membres à temps partiel ou retirés (ainsi que des spécialistes) compte plus de 10.000 personnes.

L'Ombrage est également un lieu d'entraînement important. Les membres de la guilde (même ceux qui n'y vivent pas) sont encouragés à utiliser cette facilité, bien qu'il soit sous-entendu qu'un membre l'utilisant, doit un service à la guilde. C'est également à l'Ombrage que se trouve l'original du Parcours de l'Assassin, un terrain d'entraînement copié par de nombreux autres. Pour en savoir plus sur les Voleurs de l'Ombre, voyez plus loin (à la section "Personnages").

Crimmor

Crimmor est une ville de taille moyenne (population 80.000) qui doit sa prospérité à son emplacement. C'est un carrefour majeur, un centre de fret et de négoce, ainsi que le centre des intérêts agricoles et miniers du nord-ouest d'Amn.

Crimmor est idéalement situé pour le commerce. L'Alandor, coulant depuis le lac Weng, traverse la ville en direction d'Athkatla et de la mer. Les marchandises empruntent aussi bien l'Alandor que la Route de la Rivière qui se trouve le long de ses berges pour arriver à la capitale. Vers l'est, la Route d'Eshpurta est le principal axe routier est-ouest du nord d'Amn. Enfin, du nord au sud, bien sûr, la Voie du Négoce s'étend tout du long entre Calimport au sud et au-delà de la Porte de Baldur au nord.

Crimmor voit une quantité impressionnante de marchandises et de fret transiter par ses portes et ses docks. Des produits venant de tous les Royaumes arrivent quotidiennement par la route à Crimmor, puis sont transférés sur des barges pour la dernière partie du voyage vers Athkatla et la mer. Le fret d'Athkatla suit le chemin inverse ; le travail ne manque jamais.

De plus, Crimmor est un centre majeur dans le traitement des gemmes et des métaux précieux extraits dans les Pics Brumeux proches. Une bonne proportion du métal est embarquée directement vers la capitale pour être frappé en pièces, mais Crimmor est également un centre important de joaillerie. (Bien que les joailliers de Crimmor soient certainement de valeur, leur travail est pour une raison quelconque tombé en disgrâce dans la haute société d'Amn — il est considéré comme étant quelque part inférieur).

Les chars et les chariots sont un domaine où le nom de Crimmor est synonyme de fin du fin. Zan Zoldaftel est connu dans tout Amn comme le meilleur fabriquant de chariots qui ait jamais été, une réputation qui a franchi les frontières et également inspiré des faussaires. Zoldaftel a été obligé de placer un enchantement magique sur son sceau authentique "ZZ" de telle manière que les acheteurs puissent faire la différence entre son travail et les copies.

Avec les années, Zoldaftel a engagé de nombreux apprentis qui sont repartis pour ouvrir leurs propres échoppes de fabriquants de chariots. Certains d'entre eux ont une réputation presque aussi bonne que Zoldaftel lui-même, et ils se trouvent également à Crimmor. Une des conditions que pose Zan à ses aspirants apprentis est que, si ces derniers devaient achever leur enseignement et se mettre à leur compte, ils ont l'obligation de s'installer à Crimmor. Zan ne se soucie pas de la compétition et, de plus, il y a du travail en abondance pour tous. Zan a trouvé ce moyen pour que Crimmor reste en tête dans ce domaine.

La ville est également le centre de la production agricole du nord — pommes, poires, blé d'hiver, maïs, avoine, orge, houblon, malt, et poivre doux. Ses bières et ses ales sont également bien connues pour leur qualité, bien qu'elles soient considérées comme trop banales pour la haute société d'Amn.

Eshpurta

Eshpurta est une ville avec un problème d'image. De bonne taille (population : 110.000), elle est nichée dans une vallée magnifique dans les collines proches de l'extrémité occidentale du Massif du Troll. Mais, en dépit de ses ressources abondantes et de sa grande beauté, Eshpurta est considérée par la plupart des Amniens comme un trou perdu à la lisière de la civilisation.

Eshpurta possède une garnison militaire très importante, qui est en grande partie responsable de cette réputation. Elle est considérée comme nécessaire : les stratèges militaires ont depuis longtemps décidé que la plaine dégagée entre le Massif du Troll et les Monts des Flocons au nord-est d'Amn était la route que prendrait le plus vraisemblablement un envahisseur. Il en résulte qu'Eshpurta est le quartier général militaire de toute la moitié est du pays.





Environ 20.000 soldats, officiers, instructeurs et autres spécialistes militaires vivent et travaillent à Eshpurta. Le plus grand centre d'entraînement d'Amn (la Forteresse Dorée) se trouve ici, ainsi que les fabriquants d'armes et d'armures du gouvernement. L'industrie d'Esphurta est avant tout orientée vers le militaire.

En plus des armuriers à grande échelle, un certain nombre d'artisans talentueux se sont déplacés à Eshpurta pour établir des échoppes et approvisionner les officiers et les autres riches membres de la hiérarchie militaire, vendant des armes et des armures de qualité supérieure (et fréquemment magiques).

Eshpurta connait très peu de crimes violents (il y a des cibles plus faciles pour des groupes de bandits que les cités ayant des installations militaires permanentes), mais les crimes sans victimes y règnent en maître, répondant aux vices des soldats — le jeu et l'usure entre autres. Si la notion de "libre entreprise" protège la plupart du temps la plus grande partie de ces opérations en Amn, les administrateurs de la Forteresse Dorée prennent note des établissements qui semblent poser le plus de problèmes à leurs soldats. Ils finissent fréquemment victimes d'"accidents" pendant des exercices à la catapulte.

Si l'aspect militaire n'est pas la seule source de gloire d'Eshpurta, la plupart de ses autres industries sont liées d'une manière ou d'une autre à l'armée. Il y a des gisements importants de fer dans les montagnes à l'est, et une exploitation minière intensive dans cette zone fournit la matière première pour les fabriquants d'armes et d'armures de la ville. Des gisements moins importants de charbon, de nickel et d'électrum sont également exploités.

Réagissant sans doute de manière exagérée à sa réputation de trou perdu, Eshpurta connait un important programme artistique et culturel, avec un opéra de qualité et plusieurs artistes municipaux bien payés qui décorent la ville de peintures murales et de sculptures. La cité est également l'hôte d'un "Festival des Sports de Glace" tous les mois de Marteau (janvier). Les compétitions de ski, de traîneau, de toboggan et de patinage de vitesse attirent des concurrents de tous les Royaumes. Le Saut de Glace (sport d'hiver populaire joué sur des toboggans avec une vessie de mouton gonflée) fut inventé ici, et à chaque session l'équipe de la ville bat tous les concurrents ; elle n'a jamais perdu.

Esmeltaran

Esmeltaran est peut-être la plus belle de toutes les cités amniennes. Située sur les rives du Lac Esmel, au cœur du pays, Esmeltaran est bien connue comme lieu de villégiature pour les riches et lieu de rencontre où nombre des plus gros contrats d'Amn sont traités.

Le Lac Esmel est le plus grand lac d'eau douce des Empires de la Côte. Il est idéal pour la natation, le bateau et la pêche. Alimenté par quatre rivières qui proviennent de la fonte des neiges des Pics Brumeux et des Petites Dents, le lac (en particulier sa moitié orientale) est assez froid. Mais des sources chaudes à proximité de la cité fournissent des eaux à bonne température pour la natation et approvisionnent les thermes de la cité.

Le tourisme est l'industrie principale de cette petite ville (population : 35.000). Hôtels, auberges, thermes, théâtres, clubs privés et villas luxueuses abondent. Esmeltaran s'est grandement démenée pour cultiver une image de lieu "in" pour la haute société d'Amn. Cette campagne a été couronnée de succès. A peu près chaque famille qui en a les moyens possède une résidence estivale à Esmeltaran, et les autres se vantent auprès de leurs voisins d'y avoir passé des vacances.

En raison de la concentration élevée de membres de la société huppée et du monde des affaires dans la ville, deux choses sont courantes. D'une part, quelques unes des fêtes les plus somptueuses jamais organisées sont données ici, les familles et les maisons marchandes rivales essayant de se dépasser les unes les autres dans la hiérarchie sociale. D'autre part, Esmeltaran est souvent considérée comme un "terrain neutre" permettant aux rivaux en affaires de se rencontrer et de mettre à plat leurs différends.

L'autre industrie principale d'Esmeltaran est la pêche. Les eaux du Lac Esmel foisonnent de poissons de toute sorte, et les risques sont faibles — les eaux sont calmes et les tempêtes rares. Le goulu brun, un poisson qui se trouve uniquement dans ce lac, est une spécialité de la plupart des auberges et des pensions d'Esmeltaran, et une délicatesse appréciée partout ailleurs dans Amn.

Franc-Marché

Franc-Marché est une ville carrefour où la Voie du Négoce et la Route de Téthir se coupent. Sa population est de 8.800 âmes et elle possède toutes les facilités et les activités habituelles attendues dans un carrefour majeur ; elle n'est pas remarquable en ce sens.

C'est la tradition de la "Paix des Marchands" qui existe ici depuis (selon la légende) plus de 430 ans sans interruption qui rend Franc-Marché remarquable. Il est dit que cette paix a été imposée par la déesse Waukyne en personne, et un grand temple lui est dédié au centre de la ville, à l'endroit où elle est supposée être apparue.

La "Paix des Marchands" est un état dans lequel un marchand doit être complètement en accord avec ses collègues négociants. Toutes les négociations doivent être totalement honnêtes, ne rien dissimuler ; aucune embuscade ou aucun vol ne peut être entrepris, ou même envisagé dans la ville ; les marchands ne peuvent même pas être en désaccord au sujet du menu au dîner.

La pression des pairs parmi les marchands est généralement suffisante pour assurer la préservation de la "Paix des Marchands". Si ce n'était pas assez, il y a de nombreuses histoires (certaines vérifiées) d'hommes d'affaires l'ayant rompue qui ont subit un revers de fortune peu de temps après, d'une manière généralement en rapport avec la nature de l'infraction.

On raconte l'histoire d'un marchand de Keczulla, dont le nom s'est perdu avec le temps, qui envoya ses gardes pour retarder une caravane d'un autre marchand à la périphérie de la ville, espérant entrer avant lui et avoir la dernière chambre dans la meilleure auberge de Franc-Marché. Les gardes approchant semèrent la panique au milieu de quelques chevaux de la caravane du second marchand. Son chargement se renversa et glissa sur la berge d'un cours d'eau. Avant que de l'aide ne puisse le tirer de là, le marchand se noya. Le premier continua son voyage jusqu'à Murann et s'embarqua sur un bateau pour Eauprofonde. Une terrible tempête frappa la flotte la première nuit et une vague effroyable déferla sur le bateau de tête, faisant passer le négociant de Keczulla par dessus bord. Dès qu'il fut perdu, la tempête cessa. On n'entendit plus jamais parler de lui.



Imnescar

Imnescar est une petite ville (population 17.000) qui est le centre agricole du sud-ouest d'Amn. C'est également une étape populaire parmi les voyageurs de la Voie du Négoce.

Imnescar est également l'aboutissement de la route du sud, une bonne, quoique petite, route qui suit les Petites Dents (pour cette raison on lui donne parfois le nom de la Gencive) jusqu'aux trois Fortins (décrits ci-dessous) puis qui revient vers le nord à Eshpurta.

La région agricole dont Imnescar est le centre est une zone fertile et chaude, réputée pour ses fruits. Oranges, mandarines, pamplemousses, dates, citrons, limes, avocats et pâtissons y poussent tous en abondance, et la région est également grande productrice de céréales. A à peine quelques kilomètres à l'ouest de la ville se trouvent les meilleurs vignobles d'Amn.

L'instabilité continuelle du Téthyr préoccupe les habitants d'Imnescar. Il y eut pas mal de problèmes il y a quelques années quand la première vague de réfugiés du Téthyr arriva. Ceux qui résidaient là depuis longtemps se sont en effet irrités de perdre des emplois et des terres au profit des "étrangers" ; les autorités locales désirent s'assurer que cela ne se reproduira pas. Même si la ville n'est pas exactement sur la frontière avec le Téthyr, un risque existe également qu'un chef aux visées expansionnistes prenne le pouvoir et puisse provoquer des problèmes. Le Conseil des Six ne se sent pas aussi concerné, mais il a répondu à une requête du Conseil de Cité d'Imnescar en envoyant 150 soldats de l'armée régulière pour renforcer la milice locale.

Keczulla

Keczulla commença il y a des siècles comme une ville minière. Après que les veines de minerai se soient épuisées, la ville a presque disparu avant de devenir une halte populaire pour les caravaniers et les autres voyageurs sur la route d'Eshpurta. Récemment, des découvertes de nouveaux gisements de gemmes et de minerai ont porté la population de cette ville à plus de 42.000 âmes.

Tous les deux ou trois ans, une nouvelle histoire de "changer la boue en diamants" (comme elles sont appelées à Amn) fait surface pour réaffirmer la croyance populaire qu'Amn est un pays où les opportunités sont partout. L'année dernière, l'exemple de chance fut le commerçant Pulth Tanislove de Keczulla. Il acheta les livres et les notes aux héritiers d'un ermite, qui vivait à la périphérie de la ville, venus à Keczulla pour régler les affaires de l'ermite après sa mort. Après avoir examiné les notes (chose que les héritiers n'avaient pas voulu se donner la peine de faire), il découvrit un livre entier consacré à la découverte d'une mine de gemmes perdue, que la plupart considéraient comme n'ayant jamais existé. Convaincu qu'il pourrait la trouver à partir des informations du livre de l'ermite, Tanislove vendit ses parts dans la librairie, acheta l'équipement, les actes et les permissions nécessaires et quitta Keczulla au milieu de nombreux rires.

Ces derniers cessèrent trois mois plus tard, quand Pulth revint à Keczulla avec à peine moins d'un demi million de dantères en rubis. Il utilisa l'argent pour acheter plus de terres le long de la Ride au nord de la ville, où il avait découvert encore plus de gemmes et de minerais. Aujourd'hui, à peine deux ans plus tard, Pulth Tanislove est le propriétaire des Mines Tanislove, la plus grande société d'extraction de gemmes et de métaux précieux de tout Amn. Sa fortune personnelle est estimée à 700 millions de dantères et son succès est responsable au premier chef de la renaissance de Keczulla en tant que grande ville.

De nombreuses autres entreprises minières ont jailli avec réussite autour de Keczulla ces deux dernières années, produisant n'importe quoi, du fer au sel en passant par l'électrum. Des gemmes et des métaux précieux de toute sorte ont été trouvés, et il y a même des rumeurs sur une compagnie (les rumeurs divergent sur le nom) qui aurait découvert une veine d'adamantite et qui en enverrait directement sa production à Athkatla.

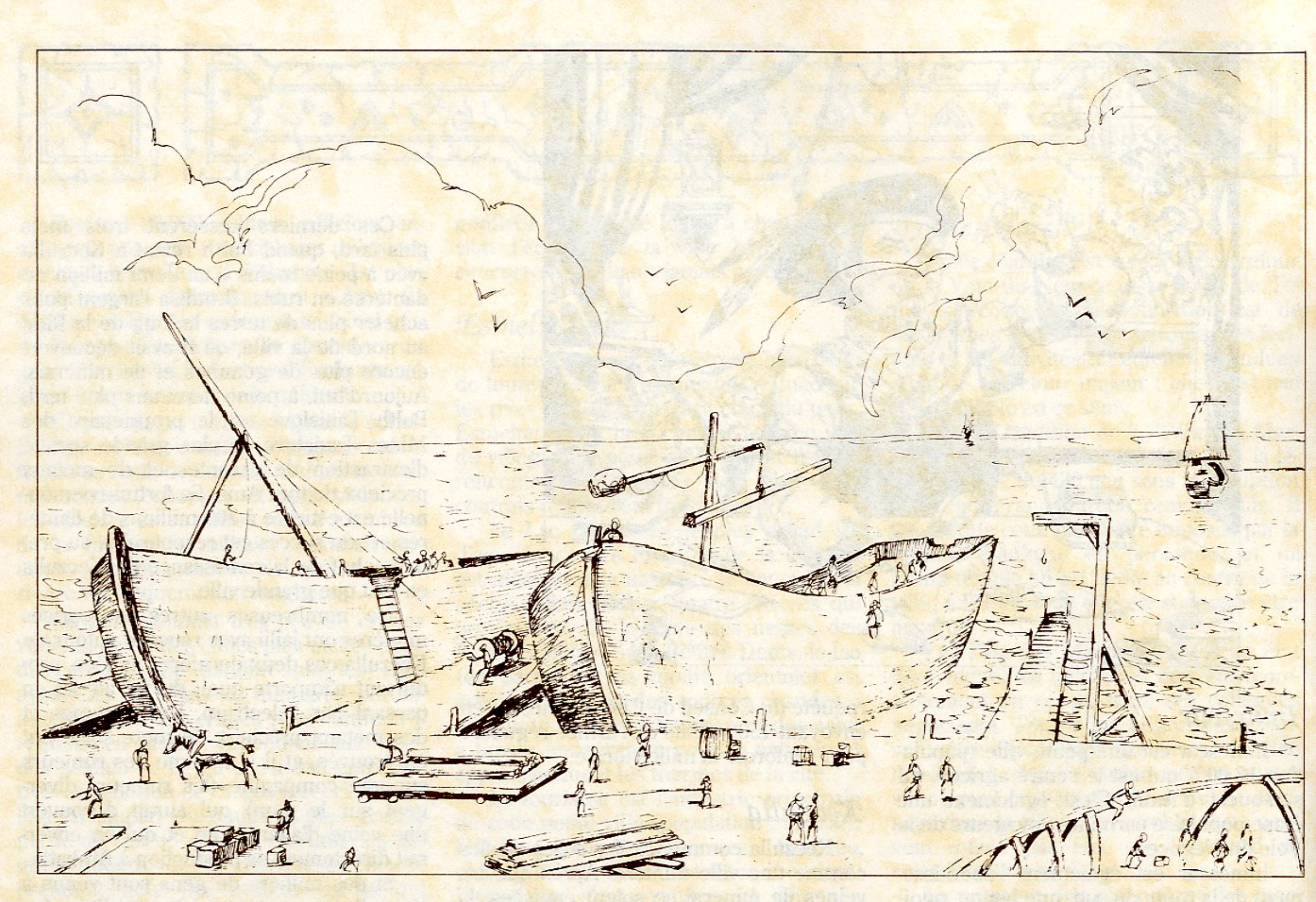
Si des milliers de gens sont venus à Keczulla pour tenter de rééditer (ou peut-être seulement de partager) le succès de Tanislove, les autres affaires de Keczulla continuent. Etape importante sur la route d'Eshpurta, la ville est pleine d'auberges, de tavernes, d'écuries, de charretiers et de gardes à louer. Il y a également un avant-poste de l'armée accueillant 1.000 hommes (dont 200 cavaliers) chargés de s'assurer que la route d'Esphurta est dégagée depuis Amn-les-Eaux jusqu'à mi-distance d'Eshpurta.

Les Bornes

Les Bornes sont à peine plus qu'une série d'auberges et de tavernes destinées aux voyageurs le long de la Route de Téthir. La ville fut totalement construite avec la fortune personnelle de la famille Magamance, pour donner aux voyageurs un lieu pour s'arrêter autre que leur château. Etant donné l'histoire malheureuse de ce château (voir ci-dessous), c'est une explication qui en vaut une autre.

Murann

Murann est le deuxième plus grand port d'Amn. C'est une position très importante dans le commerce d'Amn, se trouvant être aussi bien à l'extrémité de



la Route de Téthir (qui traverse tout le pays le long de sa frontière australe jusqu'à Riatavin) que le premier port pour les bateaux venant du sud et voulant éviter un contact trop proche avec les Nélanthères. La Course et le Passage d'Asavir peuvent être dangereux si les pirates sont actifs, et de nombreux marchands Calishites envoient leurs marchandises destinées au nord par terre jusqu'à Murann, où elles sont ensuite embarquées sur des bateaux pour voyager vers le nord.

Avec une population de 130.000 personnes, Murann possède des chantiers navals importants, d'où sortent des bateaux de toute sorte, du yacht privé aux massifs cargos en passant par les énormes vaisseaux de guerre. Il y a également de nombreux carénages pour réparer et armer les vaisseaux existants. Nulle part ailleurs en Amn, la présence de la mer est plus forte. Si le port d'Athkatla est plus grand, ce n'est qu'un des éléments d'une cité complexe ; le port de Murann est le cœur de la cité. Les garçons d'Amn qui désirent embrasser une carrière maritime ne vont pas à Athkatla — ils viennent ici.

Murann est également le port d'attache de la marine d'Amn. Le pays attend des marchands qu'ils prennent en charge leur sécurité personnelle, mais le Conseil des Six a débloqué quelques fonds pour une petite marine en réalisant qu'avec une attaque concentrée, les pirates des Nélanthères pourraient constituer un défi se trouvant au-delà des capacités de réponse d'une seule flotte privée. La marine n'a pas beaucoup de navires, la plupart d'entre eux étant petits et rapides pour pouvoir poursuivre les vifs pirates. En cas d'urgence, la marine peut obliger n'importe quels vaisseaux d'escorte privée à l'aider à repousser une attaque, mais c'est un droit réservé aux invasions à grande échelle et il n'a jamais été utilisé.

Murann dispose d'une autre source de gloire. Elle accueille la plus grande et la plus respectée des Guildes d'Alchimistes d'Amn. Les habitants de Murann aiment se vanter que la Guilde est l'égale de celles du Cormyr ou de Thay, mais il n'y a réellement aucune façon de savoir si c'est vrai. Quel que soit son rang dans ce palmarès, il n'y a pas de doute sur le fait que le groupe de Murann soit impressionnant. La création et l'amélioration de nombreux éléments et potions importants leur ont été attribuées, à l'image de la *potion de détection des trésors* (ce qui, en considérant la préoccupation de l'argent chez les Amniens, ne devrait pas être étonnant).

La Guilde dirige un magasin très bien approvisionné sur la place du marché où à peu près n'importe quel élément ou objet peut être acheté à un prix raisonnable. Le magasin achètera également des éléments rares à un bon prix, bien que la Guilde n'ait pas besoin d'éléments ou d'objet courants.

Nashkel

Nashkel est la ville la plus septentrionale d'Amn, et la plus froide. Située sur le flanc nord des Pics Brumeux, sur la Voie du Négoce, cette petite ville (population 4.500) subit le choc de toutes les tempêtes hivernales qui s'épuisent ensuite sur les montagnes. Mais, les habitants sont robustes et ne se plaignent jamais du temps, quelle que soit la forme épouvantable qu'il prenne.

Nashkel est une étape importante pour les caravanes et les autres voyageurs qui se dirigent vers le sud. Ils peuvent y obtenir des informations, des guides et l'équipement nécessaire pour réussir à traverser les Pics Brumeux s'ils ne sont pas déjà préparés. Au moins une fois par hiver, une caravane (toujours une





de celles qui font leur premier voyage à travers les Pics) ignore l'aide offerte à Nashkel. Surprise par une tempête hivernale soudaine, elle doit être secourue. Parfois, elle prend un mauvais tournant dans un col et n'est retrouvée que lors de l'arrivée du printemps suivant.

Les habitants de Nashkel font également pas mal d'argent en chassant et en piégeant les représentants de la faune locale, tant pour la viande que pour les fourrures. Il n'y a pas une grande demande pour ces dernières en Amn, en raison du climat généralement chaud, mais les négociants du pays les apprécient tout de même à leur juste valeur.

Purskul

Purskul est un autre centre important de négoce et de fret dans le centre de la partie occidentale d'Amn. C'est également le siège des plus grands silos à grains du pays. Les céréales de tout le centre d'Amn y arrivent soit par barges sur l'Esmel, soit par caravanes sur la Voie du Négoce ou la Branche Sud. Elle sont ensuite stockées, classifiées et négociées. D'autres biens arrivent par les grandes barges qui accostent le long des rives de l'Esmel, mais le grain est la raison de vivre de Purskul.

Manipuler le grain, le transférer des chariots aux barges puis aux silos, le mettre en sac et l'embarquer sont des tâches difficiles et épuisantes. C'est la principale raison de la présence à Purskul de la seule population significative de demi-orques de tout Amn. Les demi-orques sont assez bien payés (pour un travail de ce genre) mais sont méprisés par le reste de la population. "Discrimination" est probablement un mot trop fort pour qualifier cette situation (ils ne sont exclus d'aucun secteur d'activité par exemple), mais la majorité humaine les considère définitivement comme des inférieurs. Sur les 16.000 personnes qui vivent ici, 2.500 sont des demi-orques.

Riatavin

Riatavin est un grand centre de commerce, en particulier en ce qui concerne les échanges avec Chondath, le Shaar et des endroits encore plus à l'est. C'est une des plus grandes cités d'Amn (population 220.000) et elle se considère comme une rivale d'Athkatla en sophistication et en importance. La plupart des Athkatlans pensent que le fait même de comparer les deux cités donne trop de crédit à Riatavin.

Exception faite du snobisme athkatlan, Riatavin est une cité importante. Elle sert de point de fixation à l'influence d'Amn dans la zone sud-est du pays et pourrait être utilisée comme base à une expansion dans le nord-est du Téthyr ou dans la zone à l'est des Monts des Flocons. C'est également là où les marchands d'Amn traitent leurs affaires avec tout l'est — jusqu'à Thay, et souvent au-delà.

Comme la plupart des autres grandes cités d'Amn, il y a un marché spectaculaire où à peu près n'importe quoi peut être acheté ou vendu. Les habituelles "industries d'accompagnement" du commerce peuvent s'y trouver : fabriquant de chariot, bonnes tavernes, prêteurs, gardes à louer, écuries et auberges. De plus, Riatavin est un centre important pour le bétail. Bovins et porcins paissent en abondance dans les prairies autour de la cité et ce bétail est réputé dans tout le pays : "Tendre comme un steak de Riatavin," est une expression courante.

Riatavin est également la résidence de Samdusk Sorocine, un fabriquant d'instruments de musique dont la réputation s'étend dans tous les Royaumes. Sorocine fabrique toute sorte d'instruments, mais il est spécialiste des luths. Un luth de barde fait par Sorocine coûte deux fois le prix normal, mais le barde l'utilisant obtient un bonus de 10% à tous les sorts associés aux chansons qui sont jouées dessus.

Lieux intéressants

Château-Magamance

Les Magamance furent une grande famille de propriétaires terriens du sud d'Amn. A son apogée, le château familial et les bâtiments environnants constituaient une petite ville à eux seuls. Son hospitalité était connue et considérée comme un avantage dans toute la région. Plus d'une caravane marchande ayant le choix de sa route a pris celle de Téthir pour avoir l'opportunité de passer une nuit à Château-Magamance.

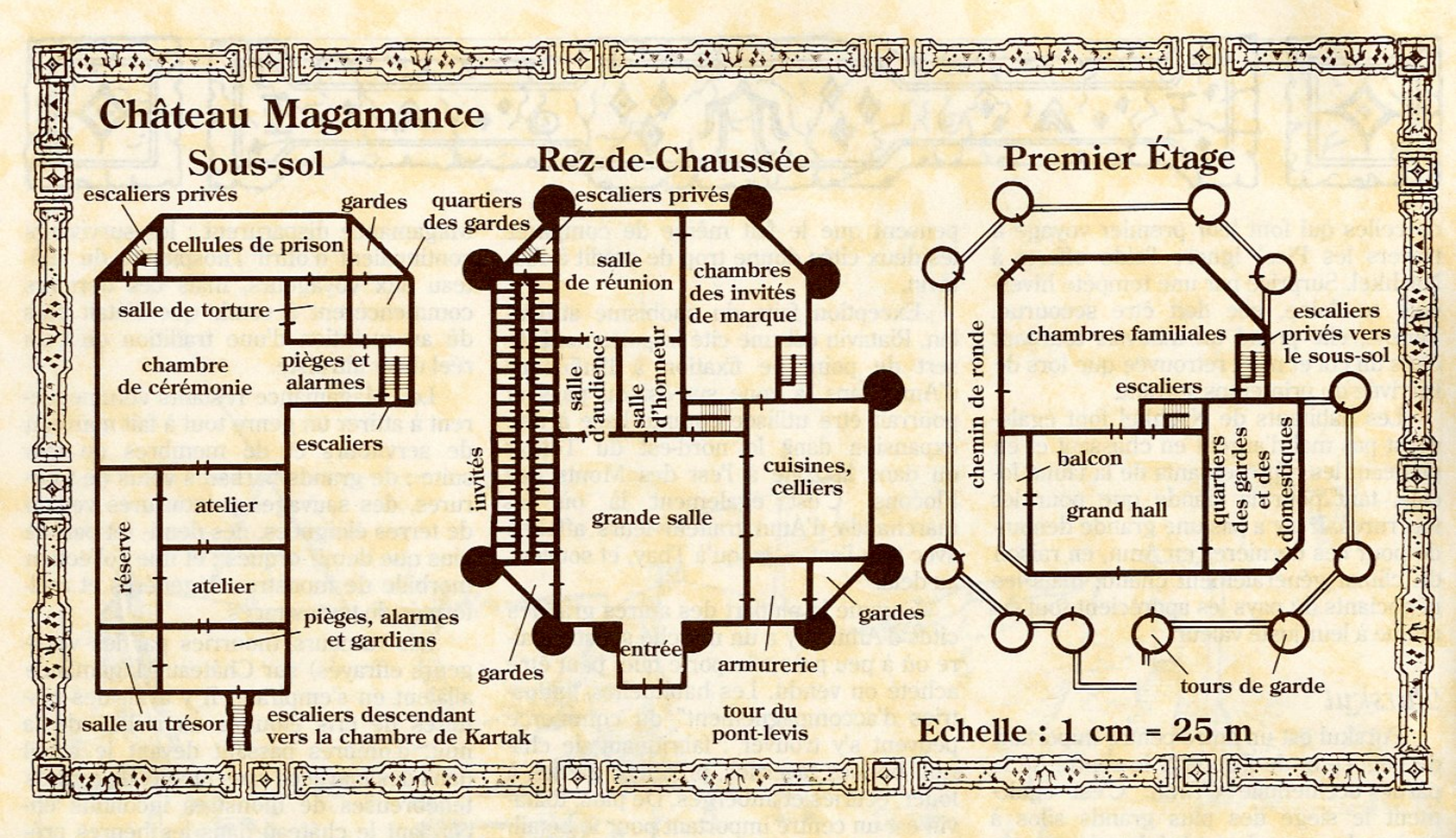
Les choses commencèrent à changer il y a huit ans. Les édifices extérieurs commencèrent à se délabrer et le château lui-même était quelque peu moins sain. Des branches entières de la famille Magamance disparurent ; les survivants continuaient d'offrir l'hospitalité du château aux voyageurs, mais ces derniers commencèrent à sentir que c'était plus dû au maintien d'une tradition qu'à un réel désir altruiste.

Les Magamance restants commencèrent à attirer un genre tout à fait nouveau de serviteurs et de membres de leur suite : de grands barbares vêtus de fourrures, des sauvages peinturlurés venant de terres éloignées, des demi- (et parfois plus que demi) orques ; et une collection morbide de monstres dégénérés et malformés de toutes races.

Les rumeurs (nourries par les voyageurs effrayés) sur Château-Magamance allaient en s'empirant. Il y avait des histoires de cris étouffés au milieu de la nuit, d'ombres passant devant le soleil dans des journées sans nuage, de formes ténébreuses de monstres inconnus encerclant le château dans les heures précédant l'aurore et d'autres contes fantastiques. La plupart des gens les considérèrent comme des contes pour effrayer les enfants, mais comme de plus en plus de personnes revenaient de Château-Magamance avec de telles histoires, les doutes cessèrent.

Les choses allaient si mal que, finalement, le trafic, et donc les affaires, sur la Route de Téthir en souffrit. Le Conseil des Six fut alors prompt à intervenir. Un émissaire fut envoyé au château ; il revint, secoué, mais avec un accord. Le seul membre survivant de la famille Magamance, Chardath, accepta de construire une auberge et une taverne ainsi que plusieurs autres bâtiments aux Bornes, la commune de fermiers directement sur la Route de Téthir. Les voyageurs utilisent de nouveau aujourd'hui la route régulièrement, mais personne ne fait le détour de 20 kilomètres pour aller visiter Château-Magamance.

Il y a neuf ans, Chardath Magamance découvrit un ancien livre laissé par un ancêtre mort depuis des siècles nommé Kartak le Magomancien. Intrigué par les promesses de grandes richesses cachées dans les profondeurs du château faites par le livre, il suivit avec précaution les instructions données — et rompit le long sommeil de liche de Kartak le Magomancien. Ce dernier récompensa Chardath avec des gemmes et des objets magiques (dont une épée *Malemort +5* : identique à une *Sainte Lame +5*, mais d'alignement



loyal mauvais) valant des centaines de milliers de dantères. Puis il commença à dresser des plans pour rétablir son pouvoir sur la région. Chardath était complètement intimidé par Kartak et fit tout ce que disait ce dernier.

Kartak n'avait jamais été quelqu'un de vraiment sain et il devint totalement bizarre une fois liche. Les monstres et les serviteurs étranges étaient son idée de l'amusement : les autres membres de la famille Magamance qui s'interposaient étaient assassinés, en général par des créatures magiques invisibles. Ce n'est qu'après la visite de l'émissaire du Conseil des Six que Kartak admit qu'autoriser les voyageurs à rester dans le château était probablement une mauvaise idée.

Les deux dernières années, Kartak a été occupé à rééduquer ses talents magiques rouillés et à rétablir les protections magiques sur ses diverses salles de trésors et ateliers. Chardath est le seul Magamance survivant ; Kartak le trouve utile et sent également une proximité d'esprits entre eux (notez la similitude des noms). Aujourd'hui, Château-Magamance est rempli de créatures magiques de toute sorte, de bibliothèques et d'ateliers magiques, et de salles de trésors fantastiques. (Le plan montre le château tel qu'il était il y a huit ans ; aujourd'hui nombre des chambres d'invités et des membres de la famille ont été reconverties en salles de trésors et ateliers magiques). Kartak a de plus fait des plans avec de nombreux prétendus alliés : démons, diables, chefs orques et hobgobelins, et même un dragon.

Bientôt, très bientôt, Kartak sortira comme une terrible liche avec les capacités de sorts d'un magicien du 31ème niveau et commencera à se forger un royaume. Il regardera en premier au sud vers le Téthyr plongé dans le chaos, mais il est certain que son appétit croîtra.

Citadelle d'Amnur

La Citadelle d'Amnur est l'un des deux avant-postes militaires lourdement fortifiés récemment achevés en réponse aux troubles sans cesse croissants provoqués par des armées d'orques et de démons plus loin au nord. La citadelle dispose d'une garnison permanente de 720 soldats et officiers, mais peut accueillir 1.500 personnes supplémentaires.

Les murs extérieurs de la citadelle sont hauts de 12 mètres et épais d'un mètre quatre vingt. Un chemin de ronde large de 3 mètres couronne le sommet pour des raisons défensives. En plus d'être aisément défendable en cas d'attaque, elle est également stratégiquement placée comme point de départ pour une action offensive.

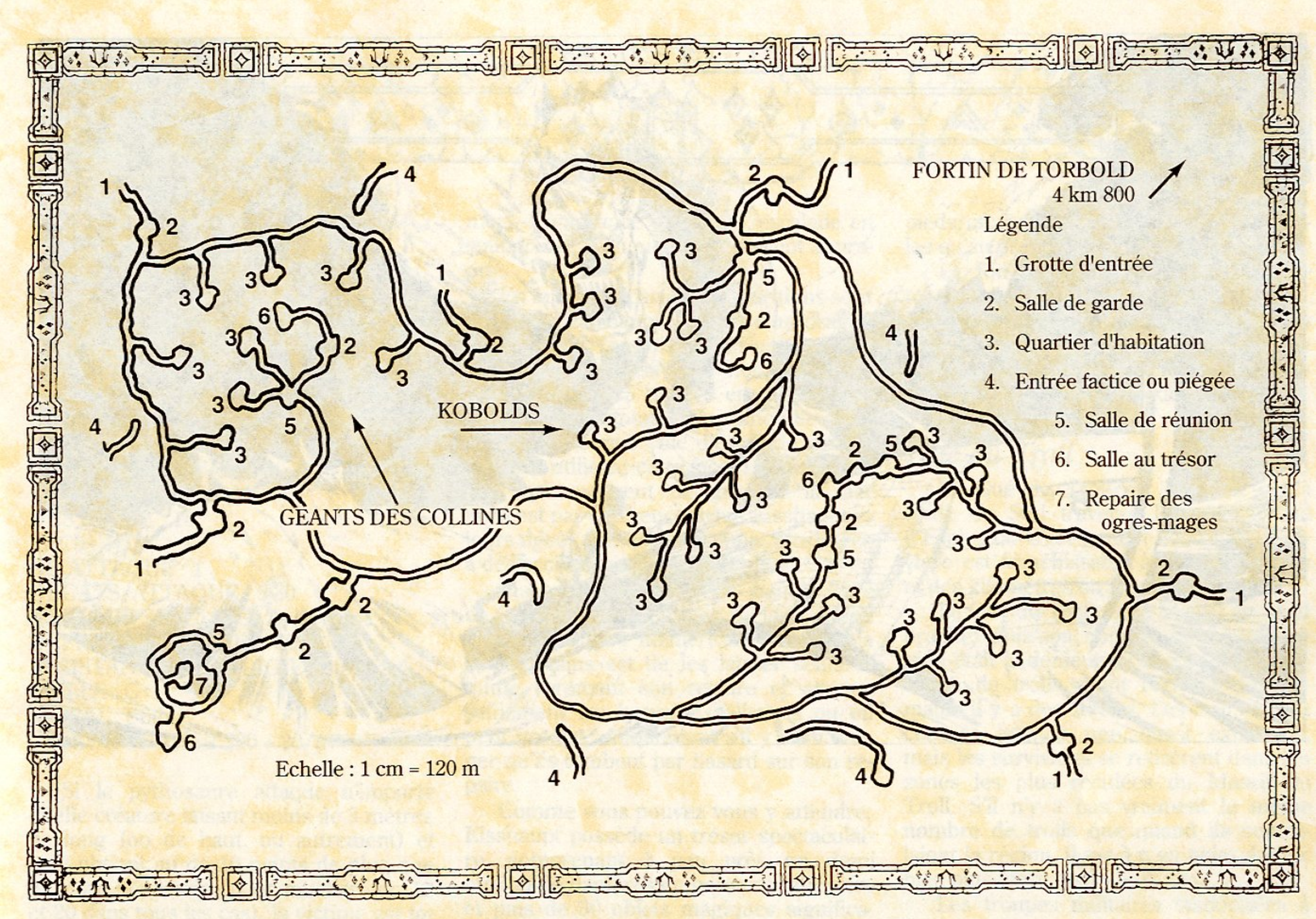
Le moral y est bas en raison de l'insatisfaction provoquée par le commandant. Endrick Hardl est un soldat inexpérimenté (seulement du 3ème niveau) avec une très belle armure (*armure d'écailles et bouclier +4*) et une riche famille ayant des relations. Il ne peut décider s'il veut que ses hommes l'aiment, le respectent ou le craignent — il en résulte qu'ils ne font aucun des trois. La situation est mauvaise, mais aucune autorité n'en mesurera le degré jusqu'à ce que les troupes engagent un combat. A ce moment-là il sera trop tard.

Citadelle de Rashturl

La Citadelle de Rashturl est identique dans sa conception et dans sa construction à celle d'Amnur. La différence réside dans son commandant : les deux sont aussi différents que le jour et la nuit.

Reyni Delapond est un soldat compétent et expérimenté, un chef issu des rangs. Il est du 7ème niveau, avec une Force de 18/35, une Dextérité de 17 et un Charisme de 18. Il est très aimé par ses hommes, qui mourraient avec joie pour lui. Mais, ils sont si bien entraînés qu'il semble peu probable que cela arrive.

La Citadelle de Rashturl est considérée comme l'une des affectations "perlées" dans l'armée d'Amn, en raison de son commandant et du programme d'entraînement d'une efficacité remarquable qu'il a mis au point avec son équipe. Les guerriers doivent être membres de l'armée d'Amn pour y être affectés, mais ceux qui participent au programme remplissent leurs exigences d'entraînement pour une progression de niveau trois fois plus rapidement.



Les Crocs

Les Crocs sont une paire de rochers escarpés dans les Pics Brumeux. La Voie du Négoce passe directement entre eux (dans le Col des Crocs naturellement), le point où la route passe directement entre les deux rochers étant généralement considérée comme la frontière nord d'Amn (même si la ville de Nashkel est un peu plus loin au nord). Cet endroit est marqué d'une grande pierre levée.

Les Crocs ne sont pas les plus hautes montagnes de la chaîne mais ils sont parmi les plus difficiles à escalader en raison de leurs faces à-pic et de leurs plaques de glace traîtresses. Un rémorhaz fut tué dans le Col des Crocs il y a quelques années, et bien que de nombreux aventuriers aient cherché son repaire, il ne fut jamais découvert. Quatorze hommes ont été tués dans des accidents lors d'escalades des montagnes au cours des diverses opérations de recherche menées depuis lors ; 23 autres n'ont pas été retrouvés et sont présumés morts. Il est raisonnable de supposer que le monstre mort a laissé derrière lui une compagne et des jeunes qui sont parvenus à maturité depuis.

Fortin d'Ishla

A la différence des citadelles du nord qui, nouvellement construites, témoignent de l'état de l'architecture militaire, le Fortin d'Ishla (ainsi que les deux autres) se dresse là depuis des temps immémoriaux. Il n'y a pas d'archives existantes sur l'époque à laquelle ils ont été édifiés ; ils ont juste toujours été là.

Le fortin est fait de murs en rondins et terre, haut de 4,5 mètres et épais de 90 cm. 315 soldats et officiers y sont affectés, mais il peut en recevoir 500 de plus.

Il est assez proche d'Esmeltaran et, pour cette raison, nombre des nobles les plus riches vivant là-bas pensent que la garnison a été placée dans le fortin pour leur convenance personnelle. Des escouades sont constamment envoyées à Esmeltaran pour faire face à des "urgences" qui se transforment en commissions des plus infimes. L'organisatrice d'une fête souhaita un jour une compagnie de fantassins pour servir en tant que maîtres d'hôtels. La seule raison permettant que cela continue est que les hommes d'affaires payent plutôt bien, ajoutant même un bonus pour l'officier qui a envoyé les troupes.

Fortin de Keshla

Le Fortin de Keshla est en substance le même que celui d'Ishla, sauf qu'il est quelque peu plus grand. Sa garnison permanente comprend 435 individus, et il peut en accueillir 900 de plus.

Le Fortin de Keshla est l'avant-poste le plus reculé de l'armée. Une affectation à Keshla est une punition standard pour des officiers ou des soldats qui ont fait des erreurs particulièrement coûteuses ou stupides. Après quelques années de ce régime, Keshla a réuni les membres les plus inadaptés ou les plus incompétents de toute l'armée. C'est une bonne chose qu'il ne s'y passe rien.

Fortin de Torbold

Le Fortin de Torbold a la même taille et est construit de la même manière que celui d'Ishla.

Les soldats de Torbold sont endurcis au combat et robustes, car la garnison a été engagée dans une bataille prolongée avec une tribu de géants des collines pendant les 18 derniers mois. Les géants ont attaqué sept fois, mais ils furent toujours repoussés. Des expéditions punitives



dans les Petites Dents n'ont rencontré que peu de succès car les géants connaissent bien mieux le terrain que les soldats. Les géants sont également supposés avoir plusieurs repaires souterrains reliés par des tunnels.

Les soldats du fortin ne le savent pas, mais les géants des collines sont le moindre de leurs problèmes. Ils travaillent pour un couple d'ogres-mages qui s'est taillé un empire souterrain sous les Petites Dents. Le réseau de tunnels relie non seulement plusieurs grandes salles de trésors, mais aussi les repaires de plusieurs milliers de kobolds, également sous leur contrôle (voir le plan). Actuellement, les kobolds ne font rien d'autre que se reproduire et s'entraîner ; quand le moment sera approprié, les ogres-mages les enverront au dehors.

Lac Esmel

Le Lac Esmel est la plus grande étendue d'eau douce des Empires de la Côte. Sa profondeur est si importante qu'elle n'a pas été mesurée avec précision. Il est alimenté par quatre rivières sur trois côtés, et par des sources chaudes sur le quatrième, à l'ouest. La station balnéaire d'Esmeltaran se trouve sur la berge occidentale du lac.

En raison des différences de température dans le lac — eau froide à l'est où les rivières provenant de la fonte des neiges débouchent, et eau chaude dans l'ouest, en raison des sources chaudes - une grande variété de poissons est disponible en abondance. Le lac n'est pas sujet aux courants dangereux ou aux tempêtes, et la pêche y est très bonne (et profitable) toute l'année.

Le seul point noir dans cette situation par ailleurs parfaite est le Monstre du Lac. Les autochtones l'appellent affectueusement Esmelda et, s'il est blâmé pour la disparition occasionnelle d'un bateau de pêche ou d'un nageur, la plupart de ceux qui résident dans la région croient qu'il n'est qu'un vieux mythe, une excuse acceptable pour raconter de bonnes histoires dans les tavernes et faire peur aux visiteurs, et qu'il n'est pas vraiment réel.

Ils ont tort. Il *existe* un Monstre du Lac (en fait juste une douzaine d'entre eux) et ils sont aussi dangereux que retirés. Le vrai nom du monstre est le pythosaure, et il atteint, à pleine maturité, 60 mètres de long, de la tête à la queue. La partie centrale de son corps ne fait que 36 mètres de long et est large de 9, avec quatre grandes nageoires pour la direction. Le cou, long de 18 à 24 mètres, ressemble à celui d'une anguille, et la tête à son extrémité à un croisement entre celle d'un dragon et celle d'un serpent. Une crête dorsale rigide, haute de 2.4 mètres court le long de son cou muni de branchies.

Le pythosaure n'est pas particulièrement intelligent, mais c'est un mangeur efficace et vorace, généralement en permanence affamé. Heureusement pour les utilisateurs humains du lac, il préfère les eaux froides. Il reste ainsi loin de la berge occidentale et de la surface. C'est généralement un animal solitaire, ne rencontrant les autres que pour s'accoupler et apprendre aux jeunes à chasser. Comme ils apprennent vite dans de tels domaines, la famille ne reste habituellement réunie que quelques semaines après que les œufs aient éclos. Les parents les laissent ensuite se nourrir par eux-mêmes.





PYTHOSAURE

FRÉQUENCE : Rare
ORGANISATION : Solitaire
CYCLE ACTIF : Jour et nuit
RÉGIME : Carnivore
INTELLIGENCE : Animale
TRÉSOR : Aucun
ALIGNEMENT : Neutre
NB : 1
CLASSE D'ARMURE : 4
DÉPLACEMENT : 30 na
DÉS DE VIE : 18
TAC0 : 4
NB ATTAQUE : 1
DÉGÂTS/ATTAQUE : 5-30
ATTAQUE SPÉCIALE : Avalement
DÉFENSE SPÉCIALE : Néant
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
TAILLE : G
MORAL : Stable
VALEUR EN PX : 2.200 + 20/pv

Si le pythosaure attaque n'importe quelle créature faisant moins de 3 mètres de long (ou de haut, ou autrement) et qu'il obtient au dé 10 points de plus que le score nécessaire pour toucher (ou 19 et 20 dans tous les cas), la victime est totalement avalée. Une victime dans cette situation subira 2 points de dégâts par round alors que le monstre la digère. Un corps tué ainsi ne peut être ressuscité, réincarné, rappelé à la vie ou ramené d'une manière quelconque à l'exception d'un *souhait*.

Mont Fer-de-lance

Le Fer-de-lance est la plus haute des montagnes des Pics Brumeux et il peut facilement être vu par temps clair depuis Athkatla. C'est une vision tellement stupéfiante qu'elle fait partie de la vie quotidienne dans la capitale que le temps soit clair ou non ; "Je jure sur le Fer-de-lance," est un serment courant parmi les classes inférieures non seulement à Athkatla, mais aussi dans tout Amn.

L'escalade du Fer-de-lance est une épreuve populaire chez les riches Amniens à l'esprit sportif. C'est une escalade difficile, mais si des précautions appropriées sont prises une erreur n'est pas forcément fatale. Cela rend la montagne parfaite pour les pratiquants sérieux de ce loisir. Des grimpeurs ont disparu sur le Fer-de-lance mais dans la plupart des cas c'est leur inconscience qui est a blâmer — ignorance du temps, escalade en solitaire ou manque d'équipement approprié.

En fait, la plupart des disparitions sont l'œuvre d'Eisshaupt. Il s'agit d'un dragon blanc Grand Ver qui vit dans une caverne inaccessible sur la face nord-est de la montagne, à 225 mètres en dessous du sommet. Il est totalement tranquille car il n'y pas de bonne voie d'escalade vers le sommet utilisant cette face. Les quelques fous qui essayent de grimper la face nord-est par défi rencontrent Eisshaupt et leurs décès sont généralement attribuées à des accidents d'escalade.

Eisshaupt n'a pas vécu jusqu'à l'âge de Grand Ver en étant fou ou idiot. Il sait que la meilleure manière de faire face à des humains est de les laisser seuls. Il quitte rarement son repaire et attaque seulement les humains solitaires ou en petit groupe, uniquement s'il y a un danger qu'ils tombent par hasard sur son repaire.

Comme vous pouvez vous y attendre, Eisshaupt possède un trésor spectaculaire, comprenant à peu près un demi million de dantères en gemmes et joyaux et plus de 30 objets magiques significatifs. Si des rumeurs au sujet de se trésor (ou sur l'existence d'Eisshaupt) venaient à être largement crues, le Grand Ver devrait faire face à la venue de plus de chercheurs de fortune qu'il ne pourrait en repousser. Eisshaupt n'a pas eu à se déplacer en plus de 350 ans ; ce n'est pas maintenant, à son âge, qu'on recommence à se tailler un territoire. C'est pour cette raison qu'il préfère rester discret et attirer l'attention sur lui le moins possible. (Pour plus de détails sur les dragons des Royaumes, voyez *l'Encyclopédie des Royaumes* page 38 dans la boîte du Décor de Campagne).

La Ride

La Ride est une ligne de faille exposée qui s'étend sur plus de 80 kilomètres le long du flanc est des Pics Brumeux jusqu'à l'extrémité orientale de cette chaîne. La faille n'est pas active (il n'y pas de séisme ou de secousse dans l'histoire d'Amn), mais constitue toujours une spectacle impressionnant. En son centre, la Ride fait presque 85 mètres de profondeur. Les parois sont assez inégales pour qu'un grimpeur expérimenté y trouve les prises nécessaires pour ses mains et ses pieds, mais elles s'avèreront plus difficiles qu'au premier regard.

La Ride est la première source de toute sorte de minerais et de métaux. N'importe quoi depuis des diamants jusqu'au granite en passant par l'or et le grès a été exploité dans une section quelconque d'une paroi de la Ride.

Gué du Troll

Le Gué du Troll est l'endroit où la route du Sud traverse l'Esmel au sud d'Esphurta. C'est le seul lieu où cette rivière est franchissable à des kilomètres et des kilomètres en amont ou en aval.

Le Gué du Troll (et le Massif du Troll proche) doit son nom au fait que la région était la demeure d'une grande civilisation de trolls avant l'arrivée des humains il y a des siècles. Les trolls furent chassés jusqu'à une quasi extinction, mais les survivants se retirèrent dans les zones les plus reculées du Massif du Troll. S'il n'y a pas vraiment le même nombre de trolls que quand ils contrôlaient la région, il est à n'en point douter bien plus élevé qu'il y a 50 ans.

Les troupes militaires stationnées à Eshpurta reçoivent un entraînement spécial sur le comportement à avoir face aux trolls et escorteront toute caravane qui le demande (pour un certain prix) de la ville jusqu'après le Gué du Troll. Mais toutes les caravanes ne désirent pas payer le prix (même s'il n'est pas déraisonnable) et les pillards trolls sont devenus plus courageux avec les mois.

Même si les trolls furent presque balayés en ces années là, il est bien connu que la plus grande partie des trésors et de la magie des trolls n'a jamais été retrouvée par les armées humaines. En considérant les quantités prises aux caravanes au cours des quelques dernières décennies, le total doit être maintenant véritablement impressionnant.

Personnages

Les Voleurs de l'Ombre

Les Voleurs de l'Ombre sont la plus grande et la mieux organisée des guildes de voleurs d'Amn. Avec leur quartier général à Athkatla, leur influence s'étend bien au-delà de cette seule cité ; la plupart des autres guildes d'Amn (et quelques unes dans le Téthyr) ont des ac-





cords avec eux, celles dans le cas contraire devant bientôt les rejoindre.

Ces accords fonctionnent de la manière suivante : les Voleurs de l'Ombre entraînent et conseillent les autres guides, les aidant à s'organiser et à planifier leur travail. Des membres de guilde peuvent venir à Athkatla pour recevoir un entraînement individuel à l'Ombrage, le hall de la guilde des Voleurs de l'Ombre. Ces derniers utilisent également leur influence étendue auprès du gouvernement d'Amn pour s'assurer que l'interférence de ce dernier soit minimisée. Enfin, et ce n'est pas le moindre, les Voleurs de l'Ombre louent des spécialistes à leurs guildes affiliées pour des tâches spécifiques. Tout cela coûte aux autres guildes 10% de tout ce qu'elles encaissent.

Les Voleurs de l'Ombre furent fondés à Eauprofonde il y a de nombreuses années, mais en furent chassés par les chefs de la ville qui craignaient leur puissance croissante. Depuis cette humiliation, les Voleurs de l'Ombre ont juré deux choses : d'une part qu'ils devraient s'affairer pour se mettre dans une position de telle puissance qu'une disgrâce ne puisse jamais intervenir de nouveau ; et d'autre part qu'Eauprofonde devrait payer.

Athkatla était un choix parfait pour atteindre ces deux buts. Le Conseil des Six préfère une guilde de voleurs forte et contrôlable plutôt que les actions aléatoires de milliers de criminels indépendants et Amn n'a généralement jamais eu un grand amour pour Eauprofonde. Les espions des Voleurs de l'Ombre se sont montrés très utiles dans les guerres commerciales continues que se livrent ces deux puissances marchandes.

Les Voleurs de l'Ombre ont leur quartier général dans un cube aux murs aveugles nommé l'Ombrage, près du district central des affaires. Environ 500 voleurs, assassins et élèves y vivent en permanence. Il y a également 3.500 autres membres des Voleurs de l'Ombre vivant et travaillant à Athkatla mais qui ne résident pas actuellement à l'Ombrage, bien qu'ils y viennent fréquemment pour prendre leurs ordres, rencontrer des partenaires et remettre des biens et de l'argent.

En plus de cela, les Voleurs de l'Ombre conservent une liste de "réservistes" comportant plus de 10.000 noms. Les gens de cette liste comprennent des membres à temps partiels, retraités ou semi-retraités, emprisonnés ou esclaves, ainsi que des experts et des spécialistes qui souhaitent travailler avec la guilde au coup par coup.

Pour garder une bonne image (et l'argent protecteur qui l'accompagne) les Voleurs de l'Ombre sanctionnent sévèrement les vols indépendants et non autorisés dans les zones qu'ils contrôlent. Les membres de la guilde travaillent habituellement plus durs que la milice pour attraper quelqu'un opérant en indépendant. Quand le voleur est pris, on lui donne une chance de rejoindre les Voleurs de l'Ombre en échange de tous ses gains pendant une année. La plupart des résidents de l'Ombrage sont des gens qui ont pris cette option. L'indépendant peut toujours refuser, mais s'il devait un jour être repris, son corps serait remis à la milice de la cité.

Le chef des Voleurs de l'Ombre est un homme connu uniquement sous le nom de "Pénombre". Son nom réel est inconnu. C'est un assassin du 12ème niveau et un voleur du 5ème, d'alignement loyal mauvais. Ses caractéristiques sont : For 17, Int 17, Sag 15, Con 13, Dex 18, Cha 13 et 42 points de vie. Il porte en permanence des *bracelets de défense CA 0*, et une *cape de protection.* Il utilise une *dague +3*. Pénombre est un maître dans les poisons de tout type et il est prudent de supposer que sa dague en est généralement enduite, comme le sont un certain nombre d'autres aiguilles et de compartiments secrets de sa personne.

Pénombre demande un fort niveau de loyauté personnelle dans l'Ombrage, mais il ne s'est pas élevé à sa position de pouvoir en étant imprudent. Il a au moins trois gardes du corps avec lui en permanence (un guerrier du 8ème niveau et deux du 10ème) — et plus s'il devait jamais quitter le hall de la guilde.

Les Mages Cagoulés d'Amn

Une vaste majorité de la population d'Amn considère les Mages Cagoulés comme n'étant rien de plus qu'une légende, et ces derniers préfèrent qu'il en soit ainsi. Les lois du Conseil des Six contre la magie ont fait en sorte que de nombreux citoyens moyens ne connaissent rien à ce sujet. Or, ce que le peuple ne comprend pas, il en a peur et essaye de le détruire. Etant donné ce climat d'ignorance et de peur, les Mages Cagoulés sont bien contents d'être laissés tranquilles.

Il s'agit d'une société secrète de mages de haut niveau qui ont décidé d'échapper au contrôle du gouvernement d'Amn et du Conseil des Six. Des informations sur leur nombre, leur force, leur disposition et, le plus important, leurs buts sont très difficiles à obtenir. Les espions tentant de les infiltrer reviennent souvent avec des histoires totalement différentes, attestant de la capacité des Mages Cagoulés à duper le gouvernement.

Ils sont basés à Athkatla, mais ils ont des membres dans chaque grande cité du pays. Les autres loges principales de l'organisation se trouvent à Riatavin, Murann et Keczulla. Il y a à peu près 200 magiciens dans l'organisation, certains atteignant le 23ème niveau. Mais, la majorité se trouvent entre le 8ème et le 12ème. Les buts du groupe sont de poursuivre l'entraînement et la connaissance de la magie face à un gouvernement répressif. Les Mages Cagoulés ont également la volonté de faire des recherches, de fabriquer et de vendre des parchemins de sorts, des armes enchantées et d'autres objets magiques, mais seulement s'ils sont sûrs que l'acheteur n'est pas un agent du gouvernement.

En fait, ils n'ont que peu à craindre les représailles majeures du gouvernement. Ceci est dû au fait que Thayze Selemchant, le Meisarque du Conseil des Six et également l'individu le plus puissant d'Amn, est un membre des Mages Cagoulés. Ses collègues magiciens le connaissent bien sûr sous un autre nom, et le Meisarque veille à limiter ses contacts de manière à ce qu'il ne soit pas





accidentellement reconnu (les fameuses robes à capuche du groupe aident considérablement à cet égard).

Le Meisarque utilise sa connaissance des plans des Mages Cagoulés pour s'assurer que les agents du Conseil des Six ne les approchent pas de trop près. Le Namarque, un guerrier avec des années d'expérience dans l'armée, est particulièrement désireux de balayer les Mages Cagoulés. Le Meisarque joue un jeu dangereux ; si son appartenance est découverte, les cinq autres membres du Conseil se retourneront vraisemblablement contre lui, et en dépit de sa grande richesse et de son pouvoir, il ne devrait pas survivre.

Ordre du Sanglier Bleu

L'Ordre du Sanglier Bleu est un groupe d'aventuriers qui a adopté un profil très bas en raison de la désapprobation du gouvernement local des compagnies d'aventuriers professionnels. Mais les Sangliers Bleu se sont très bien comportés en restant à l'écart de tâches qui auraient trop attiré l'attention ou déclenché trop de troubles. Une grande partie du travail de l'Ordre se fait à l'extérieur du pays, autre raison pour laquelle le Conseil des Six ne se soucie pas d'eux.

L'Ordre du Sanglier Bleu eut pendant un temps son quartier général à Château-Magamance ; avec la bénédiction de Chardath Magamance, et au moins trois membres de l'Ordre pouvaient être trouvés là en permanence. Les récents développements dans ce château ont modifié cette situation et l'Ordre s'est maintenant établi à Riatavin.

C'est un groupe dont l'appartenance est limitée aux guerriers vétérans et expérimentés, d'une certaine richesse, chacun devant être approuvé par les "Hures", un conseil de sept guerriers. Le conseil maintient une liste d'*épées* (membres approuvés), chacun d'entre eux pouvant ensuite expulser des personnes à volonté pour conduite non professionnelle. Les membres peuvent choisir de participer ou non à n'importe quelle activité de l'Ordre (s'il y a trop de postulants pour une tâche à faible profit, l'ancienneté dans l'ordre est utilisée pour décider de qui aura le travail).

Chaque membre participant prend une part du butin et peut partir seul ou accompagné de tout assistant ou agent (d'autres créatures qui ne sont pas mem-





bres, comprenant des mages, des combattants, et même des bêtes dressées), bien qu'il soit responsable de leurs actes, de leur paiement et de leurs soins. Certains membres qui sont éprouvés par l'âge, la maladie ou les blessures et qui ne peuvent plus combattre sont représentés par leurs engagés, qui, si leurs services satisfont aux standards du conseil, peuvent devenir plus tard eux-mêmes membres.

L'expérience collective des membres de l'Ordre lui a gagné la réputation d'être prudent, rusé et vif dans son travail, même si ses méthodes de partage de butin entraînent généralement que peu d'épées sont mises à contribution quand l'ordre est engagé, par rapport aux sommes gagnées. Les membres actifs de l'Ordre ne sont connus que des Hures, bien qu'au sein d'une même région la plupart d'entre eux se connaissent. On pense que le total tourne autour de 400 lors d'un grand rassemblement. Mais, de nombreux aventuriers appartenant à l'Ordre peuvent ne pas être disponibles à un moment donné en raison de la poursuite de leurs propres activités (ou d'une récupération à la suite de celles-ci).

Les niveaux et les capacités au sein de l'Ordre varient en fonction des membres, allant du 3ème au 10ème niveau, la moyenne se situant au 6ème. Le conseil détermine le nombre de personnes nécessaires pour une tâche donnée, et une fois que les membres ont été sélectionnés, il choisit également le chef. Ceux qui cherchent l'aide de l'Ordre du Sanglier Bleu doivent venir en personne (ou envoyer un messager) à leur quartier général de Riatavin. Les Hures sont toutes des guerriers d'alignement loyal neutre. Ils sont :

Thantan Rhyrdyl, 12ème niveau
Sinnom Thul, 9ème niveau
Ghont Tavvas, 10ème niveau
Gaurundur Thasz, 10ème niveau
Bromdurr Tathen, 11ème niveau
Dustar Klathor, 11ème niveau
Risamar Rhalls, 10ème niveau

Le genre de tâches que l'Ordre accepte comprend le secours d'une personne kidnappée, la récupération d'objets volés, le fait de repousser des envahisseurs, l'escorte de caravanes et des fonctions d'émissaires, etc. L'Ordre refusera immédiatement tout ordre répugnant moralement (tuer des enfants, tendre une embuscade à un chef valeureux). Des offres moralement ambiguës demandent généralement une récompense plus importante que la normale.

Les prix fixés par l'Ordre dépendent entièrement du type et de l'étendue de la tâche. Escorter un chariot pendant une journée sur un territoire normal ne devrait pas coûter plus de 1.000 dantères ; escorter une caravane de 3 kilomètres de long pendant trois mois en territoire ennemi durant une guerre pourrait coûter des millions.

Chevaliers de l'Ecu

Les Chevaliers de l'Ecu sont un groupe dont on ne sait pas grand chose, sauf qu'ils ont une certaine influence en Amn (parmi les autres zones, on compte le Téthyr, la Porte de Baldur et Eauprofonde). Ils semblent plus actifs actuellement à Eauprofonde, où selon les rumeurs ils essayeraient de recruter des membres parmi les importants Seigneurs d'Eauprofonde.

L'autre rumeur persistante au sujet des Chevaliers de l'Ecu est que ce groupe est dirigé (ou fortement influencé selon la rumeur entendue) par un archidiable déguisé en humain. L'identité de l'archi-diable varie en fonction de chaque rumeur.

Les Chevaliers de l'Ecu sont mentionnés ici car deux citoyens importants d'Amn y sont impliqués selon les rumeurs. Le premier est le marchand Morntel, un riche commerçant travaillant pour la maison Redolo à Athkatla. Il fut ignoblement assassiné dans sa chambre à coucher pendant que ses gardes du corps se tenaient tranquillement de l'autre côté de la porte, n'entendant rien. La magie ou une créature magique est suspectée. Les rumeurs disent que Morntel était en désaccord avec la direction des Chevaliers ; ceux qui croient aux rumeurs sur l'archi-diable, pensent également que Morntel avait découvert ce secret et qu'il s'agit de la raison de son assassinat.

L'autre membre des Chevaliers de l'Ecu est bien plus vivant — le Seigneur Bormul de Crimmor. Nadlok Bormul est très bien connu dans sa ville natale, car il en possède une bonne partie. La famille Bormul est propriétaire de la plupart des auberges et tavernes de la ville, et il est dit que Bormul a des "oreilles" dans toutes ses affaires pour entendre les nouvelles de tous les Royaumes.

Bormul est un guerrier du 11ème niveau d'alignement neutre mauvais. Ses caractéristiques sont : For 16, Int 14, Sag 10, Con 17, Dex 12, Cha 16 et 83 points de vie. Il porte un *anneau de protection +2* en permanence, mais n'a pas d'autre objet magique dans sa vie quotidienne. Quand il y a des problèmes potentiels, il revêt une *armure de plates et un bouclier +1* et porte une *lance +3* ou une *épée +2*. Il est en permanence accompagné par deux gardes du corps, qui sont des guerriers du 5ème niveau.

Les buts ultimes des Chevaliers de l'Ecu sont toujours incertains. Une seule chose est sûre : ils incluent Amn dans leurs plans.



LE TÉTHYR

Le Téthyr est un pays de grands dangers mais aux opportunités fantastiques. En raison du manque de toute autorité centrale, le pays est devenu un havre pour les soldats de fortune, les prétendus rois, les tyrans minables, les criminels en cavale, les zélateurs persécutés et les profiteurs de tout type. Là, une personnalité forte et audacieuse pourrait se tailler une place dans l'histoire — ou rencontrer une fin rapide et violente.

Description générale

On considère généralement que les frontières du Téthyr sont les suivantes : la route du Téthir au nord, les Monts des Flocons à l'est et la Mer des Epées à l'ouest. La frontière sud est plus difficile à définir, mais on considère qu'elle peut être représentée par une ligne tracée au milieu de la forêt de Mir, s'étendant vers la côte à l'ouest et tournant au sud-est quand la forêt s'incline vers le sud.

Il est plus facile d'une certaine manière de la définir en énumérant les villes et les lieux qui se trouvent de part et d'autre. La cité portuaire de Myratma par exemple est au Téthyr ; sa proche voisine Memnon est dans le Calimshan. Saradush, la Passe d'Ithal et Kzelter sont toutes au Téthyr ; tout ce qui se trouve au sud des Monts de la Marche est dans le Calimshan. Monrativi Teshy Mir est considérée comme faisant partie du Calimshan, même si la plupart des historiens sont d'accord sur le fait que la société qui s'y est développée est plus directement liée au peuple du Téthyr.

Races rencontrées

Il y a dix ans, le Téthyr était une nation presqu'exclusivement humaine. Tout cela a changé avec les bouleversements qui ont déposé la famille royale. Les humains sont toujours la race prédominante du Téthyr, mais les jours de leur monopole sont terminés.

Il y a toujours eu des rumeurs au sujet d'une grande tribu elfe (peut-être plusieurs) dans l'énorme forêt de Téthir, mais les elfes répugnaient à se montrer dans le passé. (Etant donné l'attitude de l'ancienne famille royale envers les elfes, cela n'est pas surprenant). Ce qu'on sait des elfes du Téthyr est toujours schématique, mais il en ressort une ou deux choses : soit un grand nombre de nouveaux elfes se sont installés dans la forêt ces cinq dernières années, si bien que leur nombre incroyable les rend plus visibles ; soit les elfes qui ont toujours vécu là ont décidé de se montrer plus. Les voyageurs de la Voie du Négoce ont rapporté avoir vu (et parfois rencontré) de grands groupes d'elfes. Les villes à la lisière de la forêt comme Vélène, Rocmousse et Port Kir ont également fait état de contacts croissants.

Il n'y a jamais eu une population de nains très importante au Téthyr, et les choses n'ont pas réellement changé ces dix dernières années. Il y a une petite tribu à l'extrémité orientale du Massif du Pic de l'Étoile qui envoie régulièrement des missions commerciales à Zazesspur, mais c'est tout ce qu'on en connait. Saradush et la Passe d'Ithal ont des contacts croissants avec des nains en raison du grand nombre de ceux-ci vivant dans les Monts des Flocons.

Les petites-gens sont également courants au Téthyr, bien qu'on les rencontre le plus souvent dans les Collines Pourpres à proximité du rivage de la mer. Aucun petit-homme (ou tout autre non humain dans ce domaine) n'avait le droit de participer au gouvernement du Téthyr, même à un niveau local, mais cela a changé. Aujourd'hui, il y a plusieurs petites-gens qui siègent dans des conseils de ville du Téthyr ; leur influence est la plus grande à Myratma et Zazesspur.

Les gnomes sont plus courants au Téthyr qu'en Amn, mais cela ne veut pas dire qu'ils sont nombreux. Ils sont toujours une rareté et quand on en rencontre, c'est généralement comme employés d'un riche noble ou hommes d'affaires.

Les demi-elfes sont très courants et ils sont bien traités ; les demi-orques sont presque aussi courants, mais sont loin d'être aussi bien traités. Les orques sont considérés comme des monstres et non comme une race à part entière — on les évite constamment et on les traque en toute occasion. Les demi-orques sont à peine tolérés dans la société du Téthyr. Bien sûr, il n'y a pas de persécution institutionnalisée (il n'y a pas d'institution), et donc même un demi-orque peut réussir au Téthyr, avec de la chance, une intelligence vive et un bras fort armé d'une épée.

Langues

En raison de la diversité des gens qui peuplent le Téthyr, une grande variété de langues y est parlée. Tous les langages d'alignement et de race sont parlés régulièrement, mais presque tout le monde connait également le "commun". Ce dernier est utilisé si nécessaire, mais il est largement considéré comme un langage inférieur de second ordre.

Une grande partie des problèmes du Téthyr avec les langues est politique. L'ancienne famille royale insistait sur une langue commune à tous, et mit hors la loi tout document ou communication officiels (même les contrats entre deux parties consentantes) rédigés dans n'importe quel autre langage. Aujourd'hui, aimer le commun est considéré comme un signe de soutien aux "anciens jours" de la monarchie, une position politiquement défavorable. Les gens utilisent maintenant le commun seulement quand cela est nécessaire ; toutefois c'est souvent le cas.

Coutumes sociales

La société téthyrienne est juste et très ouverte, mais également prudente. On peut aussi l'exprimer en disant que tout le monde se méfie de tout le monde, quelle que soit la race, la croyance et la position.

C'est compréhensible étant donné l'histoire récente de la région. La manière perfide dont la famille royale a été déposée, les ascensions et les chutes subséquentes de dizaines de prétendus rois, les raids de villes contre villes et l'absence continuelle de lois dans la région, ont globalement contribué à cette prudence qui frise la paranoïa. C'est bien sûr une attitude assez nouvelle — le Téthyr est rempli de gens qui y résident depuis longtemps qui aiment leurs semblables et leur font confiance, les traitant avec amitié et respect. Un fameux proverbe du pays dit : "Que tes amis soient nombreux… mais sache où ils cachent leurs armes."

Les gens du Téthyr accordent une très grande valeur à la terre. Les propriétaires terriens sont considérés avec le plus grand respect, tout comme ceux qui travaillent la terre. Même dans les zones urbaines, les citoyens du Téthyr tirent une grande fierté de leurs jardins potagers individuels et de leurs bacs à fleurs. Les parcs des villes du Téthyr sont connus à travers tous les Royaumes pour leurs magnifiques jardins exotiques.





Les Téthyriens sont toujours conscients des positions sociales, mais ces dernières sont associées à la terre et non aux richesses matérielles. L'hôtesse qui veut marquer sa position sociale, s'assure que les tables sont garnies des meilleurs fruits et légumes disponibles. L'habillement est simple et robuste, avec les variations de style les plus populaires sur les vêtements de travail.

De même le peuple du Téthyr admire fort l'accomplissement personnel dans le travail individuel. Les inventeurs, les artisans, les artistes, les musiciens et les écrivains sont très respectés. Les gens ici n'ont rien contre l'argent, mais la simple possession de choses n'est pas considérée comme une preuve de valeur personnelle. "Il vaut mieux créer qu'acheter," est un dicton téthyrien populaire.

Si la situation politique actuelle est pleine d'opportunités pour des gens ambitieux, le Téthyrien moyen est étonnamment prudent. Les anciens dirigeants contrôlaient presque toutes les facettes de la vie téthyrienne, et les résidents ont été habitués à ne pas prendre de décision ou d'initiative. Au lieu d'avancer et d'apporter leur pierre à l'édification de l'avenir du pays, la plupart adoptent un profil bas et attendent que les luttes pour le pouvoir cessent. Une fois qu'un vainqueur se sera dégagé, la plupart des gens suivront le nouveau chef avec la même dévotion aveugle qu'ils avaient pour leur ancien roi.

Monstres

Sous le règne de la famille royale, il y avait très peu de monstres au Téthyr. Une armée très bien entraînée, assistée de puissants magiciens, prenait soin de toute menace pesant sur le peuple. Maintenant, c'est comme si quelqu'un avait ouvert la boîte de Pandore. Quasiment tous les monstres connus des Royaumes Oubliés ont été repérés, à un moment ou à un autre quelque part au Téthyr ces dix dernières années.

Certains suspectent une sorte de conspiration, d'autres qu'un signal du genre "la voie est libre" a été donné aux monstres du continent une fois la famille royale déposée. Il est plus vraisemblable que l'absence des efforts persistants de l'armée royale ait permis aux monstres de s'épanouir naturellement. Mais, quelle qu'en soit la cause, il n'en demeure pas moins que des représentants de nombreuses espèces ont fait du Téthyr leur demeure, et que de nouveaux apparaissent chaque jour.

Une des plus grandes sources de problèmes est la Forêt de Téthir. Cette région ne fut jamais réellement calme dans les temps anciens et, maintenant, les habitants de cette profonde et ancienne forêt se sont mis à piller les régions voisines (en particulier à l'est et au sud) pour la nourriture, les prisonniers, les trésors ou simplement l'amusement. Les gobelours, les ogres, les kobolds, les sylvaniens, les ours-hiboux, les loups, les orques, les trolls, les leprechauns, les araignées et les hobgobelins sont courants. Les manticores, les basilics (mineurs et supérieurs), les ankhegs, les striges, la sanguépine, l'étrangleur, les bulettes, les norkers, les sorcière vertes, les atomies, les wivernes et les dragons (en particulier les verts et les blancs) sont moins courants, mais tout de même présents. Bien sûr, de nombreux groupes d'humains dangereux (bandits, berserkers et ainsi de suite) utilisent également la couverture de la forêt comme base, ce qui augmente le danger.

Les zones dégagées du Téthyr central ne sont pas autant foisonnantes de monstres, en raison de la densité supérieure de la population et du manque de lieux adaptés pour se cacher quand un nombre suffisant de personnes deviennent assez furieuses pour organiser une battue. Les créatures qui peuvent se ménager leur propre tanière comme les bulettes, les vers pourpres et les monstres volants, le font également dans les zones dégagées, se nourrissant régulièrement de bétail, de gibier ou d'un village occasionnel.

Les monstres magiques sont également courants au Téthyr, mais les généralisations sont plus difficiles à leur sujet. Il y a un nombre significatif de morts-vivants de toute sorte dans le voisinage de la Gorge de l'Idole Déchue, mais personne n'est sûr qu'il y ait une relation entre les deux. Les chutes de l'Ith (qui coule depuis la Gorge de l'Idole Déchue jusqu'au Gué de Surval) accueillent de nombreux monstres liés à l'eau, comme des élémentaux d'eau, des naga, des para-élémentaux de la glace et de la boue, des nixes, et ainsi de suite.

Enfin, on dit qu'un archi-diable d'une grande puissance a établi une base dans la Forêt de Téthir et qu'il recrute des créatures mauvaises de toute sorte (et même des humains) pour mener ses projets, quels qu'ils soient, sur ce plan d'existence.

Histoire

Au cours des 1.500 derniers années, le Téthyr a eu une seule famille royale forte qui dirigeait avec un pouvoir absolu. Quand un roi mourait ou devenait inapte, son fils aîné prenait le trône. Au fur et à mesure que les branches familiales proches du pouvoir devenaient de plus en plus imbriquées et ramifiées, il y eut d'inévitables guerres de succession et des querelles sur quel cousin en second était le "véritable" héritier du trône, mais les guerres civiles étaient brèves. De plus, une fois achevées, le système revenait à la normale jusqu'à la prochaine querelle importante, quelques siècles plus tard.

Tout cela changea il y a 10 ans. La famille régnante de l'époque était au pouvoir depuis si longtemps, 350 ans, qu'elle avait abandonné son nom patronymique depuis des siècles (personne ne s'en souvient maintenant) pour s'appeler simplement Téthyr. Le Roi Alemander IV régnait confortablement depuis Château-Téthyr, et le pays semblait assez heureux.

Mais il y avait un vaste courant de mécontentement parmi le peuple téthyrien. Légalement, les non humains ne pouvaient accéder à la propriété foncière. Or, comme la plupart des droits et privilèges sont accordés aux citoyens en fonction de celle-ci, ils devinrent des citoyens de seconde classe. Les choses allaient particulièrement mal pour les elfes qui furent repoussés très loin dans la Forêt de Téthir par les armées royales. Alemander IV réquisitionna des terres auprès de leurs propriétaires légitimes et les redonna à des nobles qui avaient promis des contributions plus importantes au trésor royal. Ces inégalités sociales et économiques, couplées avec plusieurs mauvaises récoltes et hivers difficiles successifs, rendirent le moment propice à un changement.

Mais il faut plus de deux hivers pourris pour déposer un roi; il faut une trahison.

Dans le cas de la chute de la Maison Téthyr, il fallut un ambitieux général et un héritier royal impatient. Le Prince Alemander se fatiguait d'attendre que le robuste Alemander IV lui fasse une place,





aussi passa-t-il un accord avec le général Nashram Sharboneth, commandant de la plus grande armée royale. Pendant que le général marchait avec son armée sur Téthyr, amenant avec lui un groupe important de paysans en colère, recrutés par la promesse d'une réforme agraire, le prétendu Alemander V bloqua les rapports alarmants des espions et des conseillers du roi. Le prince réduisit au silence de manière permanente les conseillers les plus tenaces, par le meurtre ou l'exil. Au moment où l'armée de Sharboneth arriva et fit le siège de Château-Téthyr, les loyalistes ne pouvaient plus rien faire pour aider le roi.

La dernière étape du plan pouvait être mise à exécution. Alors que Sharboneth lançait un assaut direct sur le château (utilisant les paysans sacrifiables comme troupes de chocs), une poignée de soldats d'élite (introduits par un passage secret ouvert par le prince) éliminait les gardes et ouvrait les portes. Dans le même temps, le prince (une des rares personnes autorisées à voir le roi en personne) devait assassiner son père. Un feu devait être allumé par les troupes d'élite afin d'éliminer les preuves de la trahison, le général et le prince sortant ainsi de la confrontation et annonçant un nouveau gouvernement conjoint.

Le plan fut exécuté parfaitement jusqu'à un point. Sharboneth doubla le prince — ses hommes furent trop efficaces dans l'incendie du château et le Prince Alemander (ainsi que la plupart de ses compagnons conspirateurs) mourut horriblement dans le brasier. Au même moment, un espion, infiltré par Alemander parmi les conseillers du général, assassinat ce dernier. Avant que quiconque n'ait pu venir au secours de Sharboneth, son corps fut dissous dans l'acide.

Plus grave encore, tout le monde avait sous-estimé la rancune du peuple envers la famille royale. Rien ne put arrêter la foule après que Château-Téthyr ait commencé à tomber. En une nuit, le château le plus fier et le plus fort de tout le pays n'était plus que ruines fumantes. Tout ce qui avait de la valeur — belles tapisseries, vaisselle et argenterie, meubles, joyaux, armes, vêtements, armures, peintures, statues, etc — fut soit volé, soit brûlé ou juste brisé et piétiné dans la poussière.

Le chaos se répandit avec les nouvelles de la chute. Au cours de la période qu'on appelle maintenant les "Dix Jours Noirs d'Eleint", tout ceux qui avaient un lien de parenté (réel ou supposé) avec la famille royale furent passés par le fil de l'épée. Cela mena à quelques situations comiques, alors que des arrivistes qui s'étaient vantés juste une semaine plus tôt d'être des cousins au huitième degré d'une tante royale essayaient vainement de convaincre une foule en colère qu'il s'agissait "juste d'une plaisanterie".

Les nobles qui avaient été les plus grands soutiens de la famille royale furent également attaqués, et certaines baronnies tombèrent. Les chefs locaux qui avaient mis assez de distance entre eux et la famille du Téthyr, ou qui étaient assez populaires (ou assez craints, ou assez forts) survécurent. Ils devinrent les premiers joueurs dans le combat devant décider du destin du Téthyr.

Une chose était certaine : tout chef ou type de gouvernement qui ressemblerait de trop près à la manière dont les Téthyr régnaient ne serait pas accepté. "Royaliste" devint une injure dans la société téthyrienne. Aujourd'hui, les luttes pour le pouvoir continuent et il n'y a aucun signe qu'elles cessent sous peu.

Gouvernement et politique

Pour dire les choses simplement, il n'y a pas de gouvernement central au Téthyr. Des nobles exercent individuellement un contrôle sur des régions relativement restreintes, la plupart du temps des cités ou des villes. La vaste majorité du pays n'a pas d'autorité de contrôle ; les lois et la justice dépendent de ce que décident les gens concernés.

Il y a quelques nobles forts ou d'autres formes de gouvernement, en particulier dans les grandes cités de Zazesspur, Myratma, Ithmong et Saradush. Chacun de ces dirigeants a l'espoir de réunifier le Téthyr sous sa bannière, mais certains sont plus impitoyables que d'autres dans leurs ambitions. La plupart des autres villes ou villages du Téthyr ont des conseils communaux ou quelqu'autre forme d'autorité locale, mais soutiendraient avec joie un gouvernement plus puissant et à l'autorité plus étendue — en admettant qu'il apparaisse.

Les elfes du Téthyr ne perdirent pas de temps après avoir eu vent de la chute de la famille royale. Ils formèrent leur propre Conseil Elfique. Les résidents elfes de la Forêt de Téthir se considèrent maintenant comme une nation souveraine et les gens qui enfreignent les lois elfiques et qui sont pris peuvent s'attendre à être soumis à la justice elfe. Si un chef fort devait se dresser au Téthyr et qu'il invitait les elfes à se joindre au nouveau gouvernement, ils ne repousseraient pas nécessairement l'offre. Mais les elfes ont une longue mémoire, et le traitement qu'ils ont reçus des mains de la famille royale est un souvenir aigu et amer. De fortes assurances devraient être fournies par tout gouvernement espérant s'allier les elfes.

De la même manière, les petites-gens des Collines Pourpres ont institué leur propre gouvernement, bien qu'ils ne soient pas aussi indépendants que les elfes. Le Conseil des Collines Pourpres a des contacts étroits avec les gouvernements de Zazesspur et de Myratma et peut un jour servir de pont entre les deux ; un lien grâce auquel un chef pourrait prendre le contrôle de toute cette région.

Les réactions face aux crimes (et, en fait, la définition précise de ce qui est un crime ou pas) varient d'une région à une autre. Les plus grandes cités et villes ont des patrouilles régulières et une sorte de système de tribunaux pour rendre la justice. Les lois et les peines, bien sûr, varient d'une ville à l'autre. Par exemple, les offenseurs sont régulièrement mis en esclavage par les tribunaux de Myratma pour divers délits, alors que l'esclavage est un crime à Saradush.

Dans les petits villages ou les zones reculées, la justice est entièrement abandonnée à la diversité de ceux qui y veillent. S'il y a assez de gens lésés par un crime, ils se regrouperont, traqueront le criminel et exécuteront la sentence. Ce genre de justice est expéditif — il n'y pas de geôles, et les peines oscillent généralement entre la confiscation des biens ou la mort.

Religion

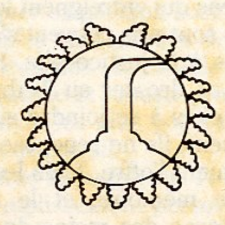
Il y a une totale liberté de culte au Téthyr. Le peu de gouvernement qui existe est déjà trop occupé à consolider son pouvoir et à se défendre pour se soucier de la religion. Il en résulte que toutes les religions des Royaumes Oubliés sont représentées ici. Il y a bien sûr quelques





cultes plus populaires que les autres. Il s'agit de ceux-ci :

Eldath



Eldath est la déesse de la tranquillité, de la paix et des endroits calmes. C'est la gardienne des bosquets druidiques. En tant que telle, cette divinité neutre a beaucoup de fidèles parmi les gens qui vivent dans ou à proximité de la Forêt de Téthir. De nombreux elfes sont également des fidèles d'Eldath.

Sunie



Sunie, également connue sous le nom de Cheveux-de-Feu, est la déesse de l'amour, de la beauté et de la passion. Elle est la préférée des citadins du Téthyr, en particulier à Zazesspur. Sunie est d'alignement chaotique bon.

Sylvanus



Sylvanus est le dieu de la nature et le patron des druides. En tant que tel, ce dieu neutre a de nombreux fidèles dans la grande Forêt de Téthir. Mais il est également le dieu le plus adoré dans les régions dégagées du sud et de l'est du pays. On se sait pas vraiment si le culte de Sylvanus est grandement répandu en raison de l'amour et du respect naturels que vouent les gens à la terre, ou pour une toute autre raison.

Baine



Baine est le dieu de la querelle, de la haine et de la tyrannie. Il ne devrait pas être étonnant pour qui est familier avec l'histoire de ce pays qu'il y soit grandement adoré. L'histoire récente du Téthyr n'a guère connu autre chose que les querelles, la haine et la tyrannie. Il est même murmuré dans certains cercles que ce dieu loyal mauvais est pour quelque chose dans la chute de Château-Téthyr, bien qu'il soit quasiment sûr que cela est faux.

Beshaba



Cette déesse chaotique mauvaise de la malchance, de la trahison, de la mauvaise fortune et de la fourberie a de nombreux adeptes au Téthyr pour les mêmes raisons que Baine ci-dessus. On dit que Beshaba apparut au Général Sharboneth et au Prince Alemander la nuit de leur destin, leur prédisant cette mort délivrée par les mains traîtresses de l'autre.

Ilmater



Ilmater est le dieu de l'endurance, de la souffrance, de la persévérance et du martyre. Il y a un grand sentiment d'assujetissement aux tyrans et aux forces de la nature dans l'inconscient téthyrien. Cela devrait expliquer, au Téthyr, le nombre de fidèles au-dessus de la moyenne pour ce dieu loyal bon.

Géographie et Climat

Tout exposé sur la géographie du Téthyr se doit de commencer par la Forêt de Téthir, la plus grande des Empires de la Côte et l'une des plus importantes des Royaumes Oubliés. Elle est épaisse et sombre. Elle comporte de nombreuses essences différentes d'arbres, la plupart d'entre eux étant des conifères. Il y a de nombreux petits lacs, de cours d'eau alimentés par des sources, de mares et de cascades à travers la forêt. C'est un lieu vivant et vibrant, rempli de gibier, d'oiseaux et de créatures de toute taille et de toute forme.

La forêt s'étend sur la péninsule du Téthyr jusqu'à son extrémité orientale. On dit que les pirates des Nélanthères traversent le Passage d'Asavir et y coupent leur bois pour faire leurs bateaux car c'est plus facile que de l'acheter ou de le pirater. La péninsule est faiblement peuplée, à l'exception des villes de Vélène et Tulmere. Il y a quelques ermites et autres solitaires qui mènent une vie humble dans la péninsule, mais ils sont peu nombreux et éloignés les uns des autres.

Il n'y a pas d'explication connue sur la différence d'orthographe entre Téthir et Téthyr sauf que "cela a toujours été ainsi." Ces deux noms furent sans nul doute les mêmes à une époque ; la date de la modification, la raison pour laquelle elle a été faite, et lequel des deux noms était l'original sont des faits qui restent ignorés. Mais, pour clarifier les choses, la forêt et la route amnienne qui passe le long de sa lisière nord s'écrivent avec un "i"; le pays, la péninsule et le château de l'ancienne famille régnante prennent un "y".

La péninsule du Téthyr crée quelques dangers intéressants pour la navigation le long de la Côte des Epées. Elle oblige les bateaux, en quelque sorte, à soutenir un feu roulant, au large des Nélanthères, également appelées les Iles Pirates. Bien sûr, il y a un autre archipel de ce nom dans la Mer des Étoiles Déchues ; c'est pourquoi les érudits — et cet ouvrage — utilisent le véritable nom des Nélanthères ; même si les gens du coin n'en ont cure et les nomment Iles Pirates.

Les Nélanthères portent leur sobriquet à cause du nombre important de vaisseaux pirates basés là, prêts à attaquer les navires marchands. Ces attaques sont généralement lancées en deux endroits : le Passage d'Asavir et La Course.





Le premier tient son nom d'un fameux pirate qui a vécu il y a quelques siècles et qui a personnellement coulé plus de 100 bateaux (après les avoir dépouillés de leur cargaison bien sûr) avant de se perdre dans une tempête. Le deuxième doit son nom aux forts vents (30 à 40 nœuds) qui y soufflent continuellement. Ces vents soutenus rendent les manœuvres nécessaires à l'interception et à l'abordage d'un vaisseau marchand particulièrement difficiles ; les discussions sur les capacités des divers pirates se résument toujours à leurs performance dans ce passage. Les bons pirates peuvent attraper leur proie même là ; les autres attendent dans le Passage d'Asavir.

Juste au sud de la péninsule du Téthyr se trouve la baie du Drake Igné, un havre à l'abri des tempêtes mais pas nécessairement des pirates ambitieux. Un peu plus au sud se trouve un éperon du Massif du Pic de l'Etoile qui s'étend dans la Mer des Epées : il est connu sous le nom très imaginatif de Péninsule du Pic de l'Etoile. Il est rocheux et n'est en rien remarquable, bien que des rumeurs parlent d'une bande de marins orques y résidant (pour plus d'information, voyez le paragraphe correspondant).

Le Massif du Pic de l'Etoile en lui-même n'est une chaîne de montagnes que par rapport au terrain par ailleurs plat du Téthyr. Le point culminant se situe à 2.160 mètres et la moyenne est plus proche des 1.350. Le seul autre relief qui se détache sur cette platitude sont les Collines Pourpres, une douce région fertile et vallonnée.

Il n'y a que deux grandes rivières au Téthyr. La Sulduskoon n'est pas particulièrement large ou profonde, mais elle est obstinée, traversant presque toute la largeur du pays avant d'atteindre la mer à Zazesspur. L'Ith est bien plus énergique ; née des torrents des Monts des Flocons, elle est vive et dangereuse à l'est, taillant de profondes gorges dans la contrée. Elle atteint ensuite Ithmong, où elle s'est calmée de manière significative ; au delà de cette ville, la rivière est large, puissante et profonde.

Deux grandes routes seulement traversent le Téthyr. La Voie du Négoce entre en venant d'Amn au nord, coupe par la Forêt de Téthir à proximité de la côte, et passe par Zazesspur, Château-Téthyr, et Myratma avant de poursuivre vers le Calimshan. La Route d'Ithal traverse l'extrémité sud du Téthyr, commençant à Kzelter, continuant par la Passe d'Ithal et Saradush, puis poursuivant jusqu'à Ithmong et enfin Château-Téthyr, où elle rejoint la Voie du Négoce. De nombreuses marchandises et voyageurs se dirigeant vers l'ouest s'écartent de la Route d'Ithal à Ithmong pour prendre un vaisseau fluvial vers Myratma plutôt que d'emprunter la route jusqu'à Zazesspur.

Le Téthyr est un pays très tempéré. Les étés voient des températures atteignant les 32°C régulièrement avec des pointes occasionnelles au dessus de 37°C. De nombreux hivers passent entièrement sans une véritable gelée, bien que ce phénomène ne soit pas inconnu. Il pleut un peu sur la Forêt de Téthir, en particulier sur la Péninsule du Téthyr qui s'avère très humide puisqu'elle intercepte toutes les tempêtes venant du nord-ouest. Les terres dégagées au sud du Massif du Pic de l'Etoile sont assez sèches, bien qu'il y ait assez de pluie et d'autres sources d'eau pour faire pousser des céréales adaptées à un climat sec. La moitié orientale du pays est chaude et sèche.

Argent et Commerce

Il n'y a pas de système monétaire général fonctionnant actuellement au Téthyr. Les plus grandes cités ont commencé à frapper leurs propres pièces, mais elles n'ont cours que dans les zones qu'elles contrôlent ; à l'extérieur de ces zones, tout ce que vous pouvez persuader quelqu'un de prendre comme paiement est de l'argent.

Il en résulte que le troc est un moyen d'échange très populaire dans ce pays. Dans les zones rurales, le bétail est un moyen très courant de paiement, tout comme la farine, le sel, les herbes et les épices. Il concerne une bonne partie des échanges même dans les cités où existe un système monétaire ; les pièces sont, pour la plupart, tout à fait nouvelles, et tout le monde n'y est pas encore habitué.

La plupart des négociants sont plus à l'aise avec les monnaies bien établies des pays étrangers, en particulier Amn et Calimshan. Tout commerçant ayant des relations dans l'un de ces pays acceptera quasiment toujours d'être payé avec des pièces de celui-ci, car il sait qu'il peut en tirer quelque chose. Les pièces de pays plus lointains (comme Thay ou Cormyr) sont beaucoup plus rares, mais on en voit occasionnellement ; seuls les marchands les plus expérimentés et ayant beaucoup voyagé les acceptent.

Un intéressant marché officieux s'est récemment développé parmi les spéculateurs du Téthyr, où ils négocient les diverses pièces émises par les cités. Quand la prospérité et la situation politique d'une cité donnée s'améliorent, la valeur de ses pièces monte ; les négociants intelligents qui peuvent anticiper ces facteurs ont commencé à profiter de ces fluctuations de cours. Actuellement, les taux de changes, comparés au stable dantère amnien, sont les suivants :

Guldère de Zazesspur : cette pièce est actuellement la plus estimée des pièces du Téthyr. Il faut 107 guldères pour acheter 100 dantères amniens.

Molean d'Ithmong : il vaut un tout petit peu moins que le guldère. Il faut 113 moleans pour acheter 100 dantères amniens.

Myrat de Myratma : Myratma a récemment eu des problèmes avec des pirates et la valeur de sa monnaie s'en ressent. Il faut 138 myrats pour 100 dantères.

Zoth de Saradush : la cité de Saradush vient juste de commencer à frapper cette pièce l'année dernière et la confiance est toujours basse. Il faut 175 zoths pour 100 dantères.

Négocier des marchandises en profitant des taux de changes est très difficile à faire car les prix des biens réels varient en fonction de la valeur de la monnaie. Une épée qui coûte 100 dantères à Athkatla, coûtera 175 zoths à Saradush ; de la même manière, un travail payé 20 zoths par semaine à Saradush, ne sera payé que 13 moleans à Ithmong. Mais les deux payes, dans leurs cités respectives, auront le même pouvoir d'achat, et il n'y a donc pas de problèmes.

Téthyr commerce très peu au delà de ses frontières. La plupart des villages agricoles sont auto-suffisants, dégageant heureusement un léger surplus qui peut être négocié en échange de l'équipement et des choses que le village ne produit pas. Les plus grandes cités comptent sur le commerce, la navigation et une petite industrie. Myratma et Zazesspur sont deux grands ports, et Ithmong traite également une bonne quantité de fret. Saradush est une porte vers l'est et les terres qui s'y trouvent.





Le peuple du Téthyr tire un grand orgueil de son artisanat. Zazesspur est la demeure des plus fins menuisiers des Royaumes et la qualité des tissus de Myratma est également bien connue. Une grande partie des meilleurs produits n'est fabriquée qu'en petites quantités par des artisans individuels. Les Téthyriens sont très fiers du travail de qualité, qui, pensent-ils est totalement incompatible avec les produits des grandes manufactures impersonnelles. L'effort individuel distinctif, nommé le "sang du faiseur", devrait se voir sur chaque produit. "Couvert du sang du faiseur," est l'un des plus grands compliments que l'œuvre d'un artisan du Téthyr puisse recevoir.

Cités

Brost

Brost est une petite étape et un petit comptoir de négoce sur la lisière nord de la Forêt de Téthir. Elle est également reliée par un chemin bien fréquenté à la Route de Téthir se trouvant juste au nord.

Brost est actuellement le centre d'un débat politique entre deux pays, un fait remarquable pour une ville d'une si petite taille (population 6.500). Agacé par l'instabilité de la situation politique du Téthyr, le conseil de la ville a demandé au Conseil des Six d'annexer Brost à Amn.

Traditionnellement, les prétentions d'Amn vers le sud s'arrêtent à la Route de Téthir. La position des Brostiens est, qu'en raison de leur localisation, ils font plus partie d'Amn que du Téthyr. Pendant qu'Amn considère la question, plusieurs des cités les plus puissantes du Téthyr (en particulier Ithmong) ont enjoint à Amn de ne pas annexer la ville, en disant qu'un jour prochain un pouvoir central allait être rétabli et qu'il désirerait récupérer Brost.

Rien n'est encore décidé. S'il semble naturel qu'Amn puisse accepter l'offre de Brost, il y a des gens puissants en Amn qui croient que cette ville ne vaut pas toute cette peine. Et s'il semble normal que la plupart des habitants du Téthyr puissent s'émouvoir de la perte d'une partie de leur territoire, certains seraient plus qu'heureux de laisser Brost partir.

Brost a une importance plus grande que celle que lui donne la proximité de la Route de Téthir. Plusieurs marchands et artisans de la ville ont entamé un négoce avec une bande d'elfes dans la forêt. Les elfes sont encore très prudents à proximité des humains ; ils ne visitent que les gens auxquels ils se fient, et seulement la nuit. Ce commerce est très profitable et les négociants qui en sont exclus sont naturellement amers. Ils ont commencé à employer des espions pour en apprendre plus sur les elfes et leurs affaires.

Brost est aussi très connu pour la grande variété de champignons qui poussent en bordure de la forêt à l'ouest et au sud-ouest de la ville. Les champignons de Brost (en fonction de l'espèce) sont hautement appréciés par les gourmets, les alchimistes, les chercheurs en magie et les assassins. Un certain nombre d'habitants de la ville se louent en tant que guides, menant des expéditions au "pays des champignons". Ils utilisent souvent des chiens hautement entraînés pour les aider à dénicher l'espèce spécifique de champignon recherchée par le groupe.

Ithmong

Ithmong est l'une des puissances majeures dans le nouvel ordre du Téthyr. Sa localisation centrale lui donne de nombreux avantages sur Saradush et les cités côtières de Zazesspur et Myratma. Une autre raison de l'ascension d'Ithmong est l'apparition d'un nouveau chef puissant, prêt à étendre son influence sur tout le pays.

Ithmong contrôle tout le trafic est-ouest du pays. La Route d'Ithal et l'Ith se croisent dans cette grande cité (population 220.000). La rivière est large et puissante, et la seule manière de la traverser sur des centaines de kilomètres en amont ou en aval est le Pont d'Ithal au centre de la ville. En plus de contrôler le trafic terrestre, Ithmong possède assez de patrouilles fluviales et de troupes sur le pont pour également contrôler le trafic de la rivière. Au cours des deux dernières années, la cité a commencé à exiger de petites taxes sur tout le trafic. Elles ne sont pas assez importantes pour que les voyageurs s'en plaignent, mais étant donné le volume du trafic, c'est un avantage substantiel pour les coffres d'Ithmong.

La position d'Ithmong au centre de la principale région agricole du Téthyr est une autre source de pouvoir. Des céréales et du bétail y sont produits en grande quantité, et la cité contrôle ces chargements appréciables de nourriture à destination de toutes les autres grandes cités du pays. Ithmong n'a jamais utilisé ce pouvoir pour faire chanter les autres cités, mais cette possibilité demeure toujours.

Les facteurs énumérés ci-dessus existent à Ithmong depuis des décennies ; mais l'ascension de cette cité vers le pouvoir est un phénomène assez récent. La différence vient du fils d'un forgeron, nommé Ernest "Grognard" Gallowglass. Avec le soutien enthousiaste du peuple, il a commencé à exécuter un plan pour faire d'Ithmong, anciennement méprisée comme un genre de cité carrefour et agricole non sophistiquée, le point central de la carte du nouveau Téthyr — un nouveau Téthyr dirigé par Gallowglass.

Ce dernier a pris le contrôle du conseil de la ville d'Ithmong il y a trois ans et demi, en utilisant une combinaison de loyauté ardente, de générosité avec ses supporters et d'absence de pitié avec ses adversaires, pour ensuite consolider son contrôle l'année suivante. Il est très intelligent et fait un politicien consommé ; il s'assure que le peuple d'Ithmong voit un profit direct dans toutes ses idées et cela lui garantit son soutien. Par exemple, quand il souhaita changer les taxes sur le Pont d'Ithal (défiant 80 ans de tradition), il décida qu'un quart du produit de ces taxes irait directement à l'amélioration d'Ithmong, sous la forme de nouvelles routes, de plus de puits dans la partie défavorisée de la ville et d'une défense plus forte. Les habitants de la cité l'ont suivi avec joie.

Gallowglass a commencé à tendre les muscles de l'économie d'Ithmong pour attirer l'attention des autres grandes puissances du Téthyr. Les cargaisons de céréales et de bétail à destination de Zazesspur et de Myratma ont été retardées jusqu'à ce que des paiements supplémentaires aient été effectués auprès des inspecteurs. Les importations de ces cités et de Saradush se sont vu refusé l'entrée sans le "permis approprié". Ce n'est pas un embargo total ; seules quelques cargaisons par mois ont droit à ce traitement pour l'instant. Mais cela pourrait empirer, et c'est le message que Gallowglass souhaite envoyer aux autres cités. Elles payent plus pour les marchandises en provenance d'Ithmong et ne peuvent récupérer l'argent perdu avec leurs propres exportations.

Joueur ____________________
Personnage ____________________
Race ________ Classe ________ Niveau ______
Alignement ______ Pts. d'exp. ____________



FEUILLE DE PERSONNAGE

BLASON OU SYMBOLE PERSONNEL

Caractéristiques		Aptitudes
FOR		
DEX		
CON		
INT		
SAG		
CHA		

Ville ou pays natal : ____________________
Groupe d'aventuriers : ____________________
Aptitudes spéciales : ____________________
____
Langages : ____________________
____
Fortune : ____________________

CA DE BASE

Surpris ______
Sans bouclier ______
Par derrière ______

Points de vie

Jets de sauvegarde

Paralysie/Poison ___ Pétrificaton/Métamorphose ___
Baguette/Bâton/Bâtonnet ___ Souffle ___
Sorts ___

COMBAT

Arme	Nb AT	Dég.	TAC0	Informations spéciales

SORTS

ECOLE DE MAGIE : ______

EQUIPEMENT

OBJETS MAGIQUES

TALENTS/COMPÉTENCES

TALENTS DE VOLEUR

Encombrement total ______
Déplacement de base ______
Déplacement modifié ______

Vol à la tire ___ Mouvements silencieux ___ Pièges ___
Se cacher ___ Détecter des bruits ___ Grimper ___
Crochetage ___ Lire des langues inconnues ___

Joueur

Personnage MARILYN DUVET-DE-LIÈVRE

Race Humaine Classe Guerrier Niveau 11

Alignement NB Pts. d'exp. 912.680

FORGOTTEN REALMS

FEUILLE DE PERSONNAGE

Caractéristiques / Aptitudes

FOR	16	+1 dég;+35kg/97,5kg; portes 9;barreaux/herses 10%
DEX	14	
CON	14	choc métab. 88%; résurrection 92%
INT	12	3 langues sup.
SAG	16	sauvegarde +2
CHA	12	5 suivants max.

Ville ou pays natal : CHÂTEAU-TÉTHYR, TÉTHYR

Groupe d'aventuriers : La Compagnie des Huit

Aptitudes spéciales : +10% aux PX

Langages : Commun, neutre non, elfique (elmanesse), nain, orque

Fortune : 3.040 po en gemmes et pièces

BLASON OU SYMBOLE PERSONNEL

CA DE BASE -1

Surpris -1

Sans bouclier 2

Par derrière 2

Points de vie 69

Jets de sauvegarde

Paralysie/Poison 7 Pétrificaton/Métamorphose 8

Baguette/Bâton/Bâtonnet 9 Souffle 8

Sorts 10

COMBAT

Arme	Nb AT	Dég.	TAC0	Informations spéciales
(Spécialité) EPÉE LARGE DANSANTE +3	2/1	8-14	6	8-13 contre G ; et elle dânse !
EPÉE LARGE	2/1	5-11	9	5-10 contre G
(compétente) ARC COMPOSITE	2/1	1-6	10	
(compétente) HACHE D'ARMES	3/2	2-9	10	
(compétente) DAGUE	3/2	2-5	10	2-4 contre G

SORTS

ECOLE DE MAGIE :

EQUIPEMENT

- Epée large
- Arc court composite
- 2 Carquois
- 30 Flèches
- 10 Flèches à pointes d'argent
- Hache d'armes
- Dague
- Cheval de guerre léger*
- Selle et harnais
- Fontes
- 3 grands sacs
- 2 semaines de rations
- 2 outres d'eau
- 3 torches
- lanterne
- tente
- sac de couchage

* VD 24; CA 7; 9 p.v.

Encombrement total ≈ 40 kg

Déplacement de base 12

Déplacement modifié 9

OBJETS MAGIQUES

- Cotte d'ecailles +3
- Grand bouclier +3
- Epée large dansante +3
- Potion de grands soins
- Anneau de nage

TALENTS/COMPÉTENCES

- Flècherie (15)
- Equitation (16)
- Soins (16)

TALENTS DE VOLEUR

Vol à la tire ___ Mvts silencieux ___ Pièges ___

Se cacher ___ Dét. des bruits ___ Grimper ___

Crochetage ___ Lire des langues inconnues ___

FORGOTTEN REALMS

FEUILLE DE PERSONNAGE

Joueur

Personnage Paddy le Hardi

Race Petit-homme Classe Guerrier-Voleur Niveau 6/6

Alignement NB Pts. d'exp. 39.475

Caractéristiques / Aptitudes

FOR	11	20 kg/57,5 kg; portes 6; barreaux/herses 2%
DEX	15	CA -1
CON	16	+2 p.v./dé; choc métab. 95% ; résurrection 96%
INT	10	2 langues sup.
SAG	14	
CHA	8	loyauté -1; 3 suivants max.

Ville ou pays natal : LES COLLINES POURPRES, TÉTHYR

Groupe d'aventuriers : La Compagnie des Huit

Aptitudes spéciales : +5% aux PX; +4 sauve. contre bâtonnet/bâton/baguette, sorts, poison : infravision 18 m ; peut détecter les pentes ; peut se déplacer silencieusement

Langages : Commun, neutre bon, nain, elfique, gnomique, gobelin, petit-homme, orque, argot voleur

Fortune :

BLASON OU SYMBOLE PERSONNEL

CA DE BASE 4

Surpris 5

Sans bouclier 4

Par derrière 6

44

Jets de sauvegarde

Paralysie/Poison 11/7 Pétrificaton/Métamorphose 11

Baguette/Bâton/Bâtonnet 8 Souffle 13

Sorts 9

COMBAT

Arme	Nb AT	Dég.	TAC0	Informations spéciales
(spécialité) EPÉE LARGE +2	3/2	6-12	13	6-11 contre G
(compétent) ARBALÈTE LG.	1	1-4*	16*	
(compétent) DAGUE	1	1-4	16	
attaque sournoise avec Epée large + 2	1	8-26	13	12-27 contre G
attaque sournoise avec Dague	1	3-12	15	3-9 contre G

* plus les bonus magiques, s'il y a lieu

SORTS

ECOLE DE MAGIE :

EQUIPEMENT

COTTE DE MAILLE ELFIQUE
ARBALÈTE LG.
2 ETUIS
15 CARREAUX
10 CARREAUX À POINTES D'ARGENT
4 DAGUES

PONEY*
Selle et harnais
Fontes
tente
sac de couchage
2 semaines de provisions
2 outres d'eau
armure de cuir de rechange
outils de voleur

* VD 12 ; CA 7 ; 7 p.v.

Encombrement total ≈ 25 kg

Déplacement de base 12

Déplacement modifié 9

OBJETS MAGIQUES

Epée large +2, tueuse de dragons verts
5 Carreaux +1
5 Carreaux +2
5 Carreaux +3

TALENTS/COMPÉTENCES

Equitation (14)
Vigilance (14)
Pêche (14)
Utilisation des cordes (15)

TALENTS DE VOLEUR

(armure de cuir/maille elfique)

Vol à la tire	60/40%	Mvts silencieux	52/47%	Pièges	50/45%
Se cacher	57/47%	Dét. des bruits	52/42%	Grimper	25/20%
Crochetage	77/57%	Lire des langues inconnues	25/25%		

Joueur

Personnage Tardeth Llanistaph

Race Humain Classe Rôdeur Niveau 15

Alignement NB Pts. d'exp. 2.110.608

FORGOTTEN REALMS

FEUILLE DE PERSONNAGE

Caractéristiques / Aptitudes

FOR	18/23	+1 toucher;+3 dég; 67,5/140 kg; portes 12; bar/her. 20%
DEX	13	
CON	17	+3 p.v./dé; choc métab. 97%; résurrection 98%
INT	15	4 langues sup.
SAG	16	sauvegarde +2
CHA	14	loyauté +1; réaction +2; 6 suivants max.

Ville ou pays natal : ITHMONG, TÉTHYR

Groupe d'aventuriers : La Compagnie des Huit

Aptitudes spéciales : +10% aux PX; +15 aux dég. contre classe géante; surprend 3 sur 6; surpris 1 sur 6; peut utiliser les objets magiques d'observation; peut pister

Langages : Commun, neutre bon, thorass, elfique (elmanesse et suldush), petit-homme

Fortune : 375 po en pièces diverses

BLASON OU SYMBOLE PERSONNEL

CA DE BASE: -3

Surpris -3

Sans bouclier -2

Par derrière -2

Points de vie 100

Jets de sauvegarde

Paralysie/Poison 2 Pétrificaton/Métamorphose 2

Baguette/Bâton/Bâtonnet 3 Souffle 2

Sorts 4

COMBAT

Arme	Nb AT	Dég.	TACO	Informations spéciales
(spécialité) EPÉE LONGUE +3	5/2	9-16	1	9-20 contre G ; lance des sorts
(compétent) ARC LONG	2/1	1-6*	6*	
(compétent) LANCE	2/1	5-10	4	5-12 contre G
(compétent) DAGUE	2/1	4-7	5	4-6 contre les G
(compétent) ARBALÈTE LG.	1	1-4	6	1-4 contre G

* plus les bonus des flèches, s'il y a lieu

SORTS

(PRÊTRE)

(1) Passage sans traces
(1) Amitié avec animaux
(1) Enchevêtrement
(2) Langages des animaux
(2) Messager
(2) Baie Magique
(3) Immobil.des animaux
(3) Collet

ECOLE DE MAGIE :

EQUIPEMENT

Arc long
Grand bouclier
1 carquois, 1 étui
10 flèches
9 flèches à pointe d'argent

Cheval de guerre moyen*
Arbalète légère
20 carreaux
15 mètres de corde
Selle et fontes de selle
2 outres d'eau
1 outre de vin
briquet et amadou
tente
livre de sorts

* VD 18 ; CA 7 ; 12 p.v.

OBJETS MAGIQUES

Anneau de protection +3
Cotte de mailles +4
EPÉE LONGUE +3 – Neutre Bonne; INT 15, EGO 8; détection des pièges et de la magie; soigne une fois par jour, parle NB et commun

Lance +1
Amulette contre morts-vivants
(13) Flèches +1
(6) Flèches +3
Flèche tueuse de dragon
Flèche tueuse de géant

TALENTS/COMPÉTENCES

Equitation (16)
Dressage (16)
Connaissances des animaux (15)

Sens de la direction (16)
Construction d'un feu (16)
Combat en aveugle
Sens de la météo (16)

Encombrement total ≈ 25 kg

Déplacement de base 12

Déplacement modifié 12

TALENTS DE VOLEUR

Vol à la tire Mvts silencieux Pièges

Se cacher Dét. des bruits Grimper

Crochetage Lire des langues inconnues


Saradush
Route d'Ithal
Forêt
de Mir
Monrativi Teshy Mir
La Passe d'Ithal
Les Monts de la Marche
Kzelter
Rivière de Glace
N
Manshaka
Marais de l'Araignée
Volothamp
Almraiven
Yeslipek
Tulmon
Suldolphor
Theymarsh
nte



Beregost
Tour de Durlag
Priapurl
Montagnes du Pas de Géant
Massif du Troll
Mer des Épées
Nashkel
Citadelle d'Amnur
Les Pics Brumeux
Mont Fer-de-lance
Les Crocs
Lac Weng
Athkatla
Route de la Rivière
Crimmor
Purskul
la Branche Sud
Amn-les-Eaux
Route d'Eshpurta
Keczulla
Eshpurta
Gue du Troll
AMN
Les Nélanthères (Iles Pirates)
Phare d'Irphong
Passage d'Asavir
Voie du Négoce
Esmeltaran
Lac Esmel
Route du sud
Imnescar
Les Petites Dents
Fortin d'Ishla
Fortin de Keshla
Fortin de Torbold
Forêt des Ombres
Monts des Flocons
Vélene
Murann
Franc-Marché
Brost
Route de Téthir
Les Bornes
Riatavin
Château Magamance
Lac Impresk
Tulmere
Forêt de Téthir
Baie du Drake Igné
Rocmousse
Phare de Nemessor
La Course
Port Kir
Massif du Pic de l'Etoile
la Sulduskoon
Zazesspur
Château-Téthyr
LE TÉTHYR
Gue de Surval
Gorge de l'Idole Dechue
Ithmong
Les Collines Pourpres


Myratma
Ith
Les Rocs Chantants
Memnon
Désert du Calim
la Calim
Keltar
CALIMSHA
Teshburl
Calimport
N
La Mer
Etincela

Joueur ______

Personnage LAWANTHA SILENDIA

Race Humaine **Classe** Magicienne **Niveau** 12

Alignement NB **Pts. d'exp.** 884.910

FORGOTTEN REALMS

FEUILLE DE PERSONNAGE

Caractéristiques / Aptitudes

FOR	9	17,5kg/45kg ; portes 5 ; barreaux/herses 1%
DEX	16	ajustement réflexes/ missiles +1 ; CA -2
CON	13	choc métab. 85% ; résurrection 90%
INT	17	75% apprentis. sort; 14 sorts/niv;6 lang. sup.
SAG	15	sauvegarde +1
CHA	16	loyauté +4 ; réaction +5 8 suivants max.

Ville ou pays natal : CALIMPORT, CALIMSHAN

Groupe d'aventuriers : La Compagnie des Huit

Aptitudes spéciales : +10% PX

Langages : Commun, Neutre Bon Elfique (Elmanesse et Suldush), Nain, Petit-homme, Orque

Fortune : 8.450 po en gemmes et pièces

BLASON OU SYMBOLE PERSONNEL

CA DE BASE -1

Surpris 1

Sans bouclier -1

Par derrière 1

33

Jets de sauvegarde — Paralysie/Poison 8 ; Pétrificaton/Métamorphose 6 ; Baguette/Bâton/Bâtonnet 4 ; Souffle 8 ; Sorts 5

COMBAT

Arme	Nb AT	Dég.	TACO	Informations spéciales
(compétente) BÂTON	1	1-6	16	
(compétente) Dague +2	1	3-6	14	3-5 contre G; TAC0 13 au lancer
Dague	1	1-4	16	1-3 contre G; TAC0 15 au lancer

SORTS

ECOLE DE MAGIE : ______

(1) Lecture de la magie
(1) Projectile magique (x2)
(1) Sommeil
(2) Déblocage
(2) Image miroir
(2) Verrou du magicien
(2) Nuage puant
(3) Eclair
(3) Vol
(3) Protection contre les projectiles non magiques
(3) Invisibilité, rayon de 3 mètres
(4) Porte dimensionnelle
(4) Tempête glaciale
(4) Métamorphose d'autrui
(4) Métamorphose
(5) Immobilisation des monstres
(5) Téléportation
(5) Télékinésie
(5) Conjuration d'un élémental
(6) Transformation de la pierre en chair

EQUIPEMENT

Bâton
4 Dagues
Cheval de guerre léger*
Selle et harnais
Fontes
tente
sac de couchage
2 semaines de provisions
3 outres d'eau
1 outre de vin
livres de sort

* VD 24 ; CA 7 ; 9 p.v.

OBJETS MAGIQUES

Cape de protection +3
Baguette foudre (43chs)
Dague +2
Bracelets de défense CA 4
Pot. de cont. de dragon vert
Parchemin de protection contre les morts-vivants
Parchemin de protection contre les démons
Boule de cristal
Amulette de contrôle des élémentaux de l'air
Gemme de vision

TALENTS/COMPÉTENCES

Equitation (15)
Natation (15)
Identification des champignons (17)
Utilisation des cordes (16)
Analyse des sons (15)

TALENTS DE VOLEUR

Vol à la tire ____ Mvts silencieux ____ Pièges ____
Se cacher ____ Dét. des bruits ____ Grimper ____
Crochetage ____ Lire des langues inconnues ____

Encombrement total ≈ 5 kg

Déplacement de base 12

Déplacement modifié 12

Joueur
Personnage MANFRED ARBUSTLE
Race Humain **Classe** Druide **Niveau** 3
Alignement N **Pts. d'exp.** 7.085

FORGOTTEN REALMS

FEUILLE DE PERSONNAGE

Caractéristiques / Aptitudes

Caractéristiques		Aptitudes
FOR	12	22,5kg/70kg ; portes 7 ; barreaux/herses 4%
DEX	10	
CON	12	choc métab. 80% ; résurrection 85%
INT	14	4 langues sup.
SAG	15	sauvegarde +1
CHA	15	loyauté +3; réaction +3; 7 suivants max.

Ville ou pays natal : VELEN, TÉTHYR

Groupe d'aventuriers : La Compagnie des Huit

Aptitudes spéciales : +10% PX ; sauvegarde +2 contre feu et foudre ; identifier plante, animal, eau pure ; passage sans traces

Langages : Commun, neutre, druidique, elfique

Fortune : 14 po en diverses pièces

BLASON OU SYMBOLE PERSONNEL

CA DE BASE 8

Surpris 8
Sans bouclier 8
Par derrière 8

Points de vie 16

Jets de sauvegarde
Paralysie/Poison 10 **Pétrificaton/Métamorphose** 13
Baguette/Bâton/Bâtonnet 14 **Souffle** 16
Sorts 15

COMBAT

Arme	Nb AT	Dég.	TAC0	Informations spéciales
(compétent) BÂTON	1	1-6	20	
(compétent) FRONDE ET BILLES	1	2-5	20	2-7 contre G
DAGUE	1	1-4	20 (+4)	1-3 contre G

SORTS

ECOLE DE MAGIE :

(1) Amitié avec les animaux
(1) Enchevêtrement
(1) Soins des blessures légères
(1) Gourdin magique

(2) Lame enflammée
(2) Obscurcissement

EQUIPEMENT

Armure de cuir
Bâton
4 dagues de lancer
Fronde
20 billes de fronde

Cheval de guerre léger*
Selle et harnais
1 grand sac
1 semaine de provisions
1 outre d'eau
bols
2 petites boites avec du gui, du houx, etc.

* VD 24 ; CA 7 ; 4 p.v.

OBJETS MAGIQUES

TALENTS/COMPÉTENCES

Equitation (15)
Connai. des plantes (14)
Connai. des animaux (14)

TALENTS DE VOLEUR

Vol à la tire **Mvts silencieux** **Pièges**
Se cacher **Dét. des bruits** **Grimper**
Crochetage **Lire des langues inconnues**

Encombrement total ≈ 10 kg
Déplacement de base 12
Déplacement modifié 12

Joueur
Personnage ARKANEUS CRIN-D'ARGENT
Race Humain **Classe** Druide **Niveau** 12
Alignement N **Pts. d'exp.** 412.119

FORGOTTEN REALMS

FEUILLE DE PERSONNAGE

BLASON OU SYMBOLE PERSONNEL

Caractéristiques / Aptitudes

Caractéristiques		Aptitudes
FOR	14	27,5 kg/85 kg; portes 8; barreaux/herses 7%
DEX	13	
CON	15	+1 p.v./dé ; choc métab. 90% ; résurrection 94%
INT	15	4 langues sup.
SAG	18	sauvegarde +4
CHA	15	loyauté +3 ; réaction +3; 7 suivants max.

Ville ou pays natal : ROCMOUSSE, TÉTHYR

Groupe d'aventuriers : La Compagnie des Huit

Aptitudes spéciales : +10% PX; sauvegarde +2 contre foudre et feu; identifier plante, animal, eau pure; immunité aux charmes sylvestres; changement de forme 3/jour.

Langages : Commun, neutre, druidique, centaure, dryadique, elfique, gnomique, géant des collines, homme-lézard, manticore, esprit follet, sylvanien, dragon vert, petit-homme, nain.

Fortune : 112 po en pièces diverses

CA DE BASE 8

Surpris 8
Sans bouclier 8
Par derrière 8

69

Jets de sauvegarde
Paralysie/Poison 6 — Pétrificaton/Métamorphose 9
Baguette/Bâton/Bâtonnet 10 — Souffle 12
Sorts 11

COMBAT

Arme	Nb AT	Dég.	TAC0	Informations spéciales
(compétent) Bâton +2	1	3-8	12	le Bâton des grandes forêts peut lancer des sorts
(compétent) DAGUE	1	1-4	14	1-3 contre G
(compétent) MARTEAU	1	2-5	14	1-4 contre G

SORTS — ECOLE DE MAGIE :

(1) Amitié avec les animaux (x2)
(1) Détection de la magie
(1) D.collets et fosses
(1) Enchevêtrement
(1) Invisibilité aux animaux
(1) Soins des bles. légères
(1) Création d'eau
(2) Langages des animaux
(2) Piège de feu
(2) Lame enflammée
(2) Baie magique
(2) Métal brûlant
(2) Distorsion du bois
(2) Connais. des alignements
(3) Guérison des Maladies
(3) Arbre
(3) Appel de la foudre
(3) Dissipation de la magie
(3) Immobil. des Animaux
(3) Conjuration d'insectes
(4) Conjuration d'animaux I
(4) Langages des plantes
(4) Porte végétale
(4) Soins des bles. graves
(5) Mur de feu
(5) Soins des bles. crit.
(6) Conj. d'un él. de feu
(6) Répulsion du bois

EQUIPEMENT

Armure de cuir
6 dagues de lancer
Marteau
Cheval de guerre moyen*
Selle et harnais
Fontes
3 outres d'eau
Faucille en argent
Bols
5 petites boîtes avec du chêne, du gui, du houx, etc.

* VD 18 ; CA 7 ; 12 p.v.

Encombrement total ≈ 12,5 kg
Déplacement de base 12
Déplacement modifié 12

OBJETS MAGIQUES

Bâton des grandes forêts +2 (37 charges)

TALENTS/COMPÉTENCES

Soins (18)
Sens de la météo (18)
Dressage (18)
Equitation (18)

TALENTS DE VOLEUR

Vol à la tire — Mvts silencieux — Pièges
Se cacher — Dét. des bruits — Grimper
Crochetage — Lire des langues inconnues

Joueur

Personnage SYLVANUS GOUTTE-DE-LUNE

Race Elfe des bois Classe Guerrier Niveau 6

Alignement N Pts. d'exp. 63.814

FORGOTTEN REALMS

FEUILLE DE PERSONNAGE

Caractéristiques		Aptitudes
FOR	15	27,5 kg/85 kg; portes 8; barreaux/herses 7%
DEX	17	réflexes/missiles +2 ; CA -3
CON	14	choc métab. 88% ; résurrection 92%
INT	13	3 langues sup.
SAG	13	
CHA	16	loyauté +4; réaction +5; 8 suivants max.

Ville ou pays natal : FORÊT DE TÉTHIR

Groupe d'aventuriers : La Compagnie des Huit

Aptitudes spéciales : 90% résistance au sommeil et charmes; +1 pour toucher avec arc, épée courte ou épée longue ; infravision 18 m ; peut trouver les portes secrètes ; se déplace en silence ; +10% PX

Langages : Elfique, commun, neutre, sylvanien, mammifères des bois

Fortune : 1.120 po en diverses gemmes et pièces

BLASON OU SYMBOLE PERSONNEL

CA DE BASE 0

Surpris 3

Sans bouclier 1

Par derrière 4

Points de vie 36

Jets de sauvegarde	
Paralysie/Poison	10
Pétrificaton/Métamorphose	11
Baguette/Bâton/Bâtonnet	12
Souffle	12
Sorts	13

COMBAT

Arme	Nb AT	Dég.	TAC0	Informations spéciales
(compétent) EPÉE LONGUE +1	1	2-9	14	2-13 contre G
(spécialité) ARC LONG +2	2/1	3-8*	11*	Bout portant (2-10 m) +2 toucher/+2 dég.avec dégâtsx2; Portée courte (10-21 m) +1/+1
(compétent) EPÉE COURTE	1	1-6	15	1-8 contre G
(compétent) DAGUE	1	1-4	16	1-3 contre G; TAC0 14 au lancer

* plus bonus de la flèche, s'il y a lieu

SORTS

ECOLE DE MAGIE :

EQUIPEMENT

- Armure feuilletée
- Grand bouclier
- 2 Carquois
- 20 Flèches
- 10 Flèches à pointe d'argent
- Dague
- Epée courte
- Cheval de guerre léger*
- Selle et harnais
- Fontes
- 1 semaine de provisions
- 2 outres d'eau
- 15 mètres de corde
- petit coffre

* VD 24 ; CA 7 ; 13 p.v.

OBJETS MAGIQUES

- Arc long +2
- Epée longue +1
- Bottes de rapidité
- 8 Flèches +2
- 2 Flèches +4
- Pierre porte-bonheur
- Potion de force de géant du feu
- Anneau de régénération

TALENTS/COMPÉTENCES

- Equitation (15)
- Chasse (13)

TALENTS DE VOLEUR

Vol à la tire ____ Mvts silencieux ____ Pièges ____

Se cacher ____ Dét. des bruits ____ Grimper ____

Crochetage ____ Lire des langues inconnues ____

Encombrement total ≈ 70 kg

Déplacement de base 12

Déplacement modifié 9





Il y a une rumeur à Ithmong sur le fait que les autres grandes cités du Téthyr sont en train de lever une armée pour marcher sur la ville et mettre fin à ces actions économiques. Il n'y a rien de vrai dans tout cela ; en fait, cette rumeur a été propagée par Gallowglass. Si le peuple croit à une attaque imminente, cela rendra la prochaine étape de son plan plus facile à exécuter — la conquête militaire du Téthyr. Dans les deux prochaines années, Gallowglass prévoit de lever une armée pour conquérir le reste du Téthyr. Il a déjà commencé à rassembler des officiers, des capitaines mercenaires et des magiciens nécessaires pour cette tâche.

Au fond de lui-même, Gallowglass est un tyran. Il est habile et c'est un bon orateur, s'assurant toujours que le peuple puisse voir un quelconque profit dans ses actions, alors qu'en réalité il n'est pas dans une situation aussi bonne qu'avant l'arrivée de Gallowglass au pouvoir. Les activités de Gallowglass ont attiré l'attention de la Compagnie des Huit (voir "Personnages") et ils sont en train d'étudier un moyen de stopper ses plans.

Kzelter

Kzelter est une petite ville (population 4.000) située à l'extrémité est de la Route d'Ithal. Pendant les siècles de pouvoir royal au Téthyr, Kzelter était bien plus grande, principalement en raison de la garnison militaire importante protégeant la passe entre les Monts des Flocons et la Forêt de Mir. Il n'y avait que 2.000 soldats stationnés à Kzelter, mais les familles les accompagnant, les armureries, les tavernes, les lieux de fêtes et les autres affaires liées à la présence de militaires maintenaient la population de la ville à presque 20.000 âmes.

Quand la famille royale du Téthyr tomba, la plupart des soldats désertèrent, mais seulement après avoir pillé tout ce qu'ils pouvaient trouver dans la garnison (armes, armures, nourriture et argent). Les citadins en émeute achevèrent le travail et la forteresse de Kzelter est aujourd'hui une ruine, un havre pour les criminels de petite envergure, les pauvres et les rats. Certains soldats, en particulier ceux venus avec leurs familles, s'installèrent à Kzelter ou dans la campagne environnante. Mais la plupart quittèrent la région, soit pour rentrer chez eux n'importe où au Téthyr, soit pour s'aventurer à Calimshan ou vers l'est.

Il n'y eut pas de force d'invasion tapie pour profiter de l'avantage de la chute de la forteresse de Kzelter ; la ville vit dans une paix complète depuis la chute de la famille royale il y a dix ans. Aujourd'hui, Kzelter est à peine plus qu'un paisible village de fermiers ; les fréquentes caravanes de négociants de l'est qui y passent pour prendre la Route d'Ithal constituent la seule agitation de la ville.

Des rumeurs refont toujours occasionnellement surface au sujet d'une salle voûtée, bien cachée et ayant survécu à l'attaque de la garnison par les citadins, qui serait remplie d'armes magiques et d'argent. De temps en temps, un groupe d'anciens soldats revient, convaincu de connaître son emplacement. La plupart d'entre eux reviennent en ville, frustrés et les mains vides ; on ne revoit jamais les autres. On suppose qu'ils ont disparu en quittant simplement la région au lieu de reparaître en ville et d'admettre leur défaite. C'est peut-être vrai.

Myratma

Myratma, située dans le coin sud-ouest du Téthyr, est l'une des "Quatre Grosses" cités du pays. Par plus d'un aspect, elle est très semblable aux grandes villes de Calimshan ; c'est compréhensible vu la proximité de Memnon et du désert du Calim.

Myratma dépend énormément du commerce et du négoce ; pourtant il existe des activités agricoles et industrielles, petites mais prospères, dans la ville. Myratma traite quasiment tout le gros de la production agricole du centre du Téthyr. Le blé et les autres céréales descendent par l'Ith sur des barges et sont stockées, vendues et expédiées (soit par terre, soit par mer) vers toute la région. Calimshan est un client particulièrement important pour les céréales du Téthyr transitant par Myratma.

Les Collines Pourpres au nord sont riches en fruits et légumes, et Myratma fait également de grandes affaires avec cette région. La construction et la réparation de bateaux sont aussi des activités importantes. Mais l'industrie la plus célèbre de Myratma reste les Filatures du Téthyr, une énorme manufacture textile le long des berges de l'Ith connue dans tous les Royaumes Oubliés pour ses produits. Ses soies connaissent un succès particulier. Le choix se porte sur elles pour la confection des plus beaux vêtements aussi bien à Calimshan qu'en Amn. Une toile légère au tissage si serré qu'elle en est étanche est également fort réputée. Cette toile est très demandée pour la fabrication des voiles des plus grands bateaux de la Mer des Epées et au delà. Elle est également très populaire pour les bâches et les tentes dans les régions pluvieuses.

L'actuel conseil de la ville, dirigé par un marchand nommé Reshtiva Gullifort, est assez ambitieux pour réunifier le Téthyr sous sa bannière, mais réalise qu'il n'est pas assez puissant pour le faire — pour l'instant. Gullifort, avec l'approbation du conseil, a commencé à négocier avec le Pasha de Calimshan un accord secret. Selon les termes de celui-ci, l'armée du Pasha aiderait Myratma à prendre le contrôle du Téthyr en échange d'une énorme somme d'argent (à prendre dans les autres endroits du Téthyr), de quelques terres et d'arrangements commerciaux favorables à perpétuité. Ces négociations ont juste commencé et personne d'autre au Téthyr, à part le conseil et ses proches, n'est au courant. Il y a un débat au sein du conseil de Myratma sur la confiance à accorder ou non aux Calishites, et cela pourrait s'avérer un obstacle majeur à tout accord.

Port Kir

Port Kir est situé à l'extrémité d'une anse dans le coin sud-est de la baie du Drake Igné. Petit village de pêche avant tout (population 3.700) Port Kir possède un marché pour ses produits car la Voie du Négoce passe le long de la périphérie de la ville.

Port Kir est un havre naturel. La Baie du Drake Igné ne subit pas la plupart des tempêtes en raison de la protection offerte par la péninsule du Téthyr. Mais, même quand le temps est si mauvais que la baie en est affectée, l'anse de Port Kir reste calme. Au cours des pires tempêtes, la ville peut servir de refuge à plus de 100 navires.

Quand les mers sont calmes, Port Kir possède une grande flotte de pêche qui opère avec grand succès dans la baie du Drake Igné. Des poissons et des coquillages de nombreuses espèces sont retirés en abondance de la baie, et les habitants de la ville qui ne travaillent pas à la pêche sont occupés à effectuer les diverses opérations de conservation, de saumurage,





de salage et de nettoyage des produits marins. Les poissons de Port Kir sont fréquemment vendus aux caravanes de passage, aussi bien pour les nourrir pendant leur voyage que pour être revendus sur des marchés étrangers.

La ville a récemment fait appel à des aventuriers ayant une certaine expérience de la navigation pour enquêter sur la disparition de plusieurs bateaux par temps clair dans l'ouest des eaux habituelles de pêche. Les pirates ne sont pas suspectés car ils ont laissé tranquille les bateaux de pêche pendant des années. (Pour en savoir plus consultez le paragraphe sur le Massif du Pic de l'Etoile cidessous).

Rocmousse

La vie à Rocmousse est très liée à la Forêt de Téthir. La ville en dépend pour vivre, mais elle craint de nombreuses choses à son sujet (et pour de bonnes raisons). Mais si la Forêt de Téthir n'était pas un lieu si dangereux, Rocmousse ne serait pas tout à fait aussi prospère que maintenant.

Située à l'endroit où la Voie du Négoce sort de la forêt au sud-ouest, Rocmousse est un lieu de rassemblement pour les guides forestiers, les traqueurs, les mercenaires, les gardes, les dresseurs d'animaux, les maîtres de chariots et toute personne dont a besoin une caravane marchande. Rocmousse fait de bonnes affaires avec les voyageurs dans les deux directions ; certains se préparent à traverser la forêt tandis que d'autres récupèrent du voyage.

Cela ne veut pas dire que chaque caravane ou voyageur qui traverse la Forêt de Téthir tombe dans une embuscade. Si c'était le cas, la route serait rapidement tombée en désuétude. Mais la menace d'un désastre est assez grande pour que de nombreux voyageurs prudents louent des guides, des éclaireurs et des gardes supplémentaires à Rocmousse. En plus de son vaste assortiment de personnels, la ville dispose également d'un certain nombre d'excellentes auberges et tavernes, ainsi que d'armuriers, de forgerons et de charrons.

Rocmousse possède également une grande population druidique et l'un des plus grand sanctuaire de ce type dans tous les Royaumes. Ceux qui cherchent à louer les services de druides ou de rôdeurs viennent souvent à Rocmousse et s'en vont rarement déçus.

Saradush

Saradush est située dans le coin sud-est du Téthyr, dans les contreforts des Monts des Flocons. En tant que l'une des "Quatre Grosses" cités du Téthyr, elle aspire au pouvoir, mais à la différence des autres, ces désirs sont tempérés par la raison et motivés par autre chose qu'une simple soif aveugle de puissance.

Saradush est le centre de toute l'agriculture des régions est et sud-est du Téthyr. Le tabac, le coton, le thé et d'autres herbes, ainsi que quelques légumes exotiques, sont les productions les plus courantes. La chasse du gibier dans les terres dégagées vers le nord-ouest fournit une grande partie de la viande, bien qu'il ne reste pas grand chose pour l'exportation. Il y a quelques exploitations minières dans les montagnes à l'est, mais elles ne sont pas particulièrement prospères.

Sous le règne de la famille royale, Saradush était une cité administrativement importante, remplie de fonctionnaires et d'ambassadeurs des pays situés à l'est. Après la révolution, le Quartier Royal (ainsi était-il appelé) fut vidé du jour au lendemain. Les diplomates retournèrent vers leurs pays natals et la plupart des fonctionnaires prirent de nouveaux noms et essayèrent de se mélanger à la population.

Saradush n'est pas dirigé par un conseil, mais par un homme — le Seigneur Maire auto-proclamé Oon Santèle. C'est un chef puissant et populaire. Mais, plus important — et c'est une rareté au Téthyr actuel — c'est un bon dirigeant. Le bien-être de Saradush occupe son esprit avant toute autre chose. Il n'est ni mesquin ni revanchard et il rend la justice pour les riches et pour les pauvres de manière équitable.

Santèle n'est pas un saint ; il aime trop les titres, la pompe et les cérémonies. Mais ce sont des fautes mineures au regard de ses points forts aux yeux des habitants de Saradush. Comme tout autre chef du Téthyr, Santèle rêve de diriger un pays réunifié, mais il n'est pas assez impitoyable pour agir de façon à prendre le pouvoir. Il pense également qu'une tentative d'étendre son pouvoir sur tout le Téthyr l'empêcherait de continuer à faire du bon travail à Saradush, et comme c'est sa première priorité, il n'essayera probablement pas. C'est une perte pour le Téthyr.

Tulmene

Tulmene est un petit village de la côte sud de la péninsule du Téthyr. La pêche est la principale source de richesses de la ville et d'occasionnels navires marchands s'arrêtent pour prendre une cargaison et vendre des produits finis (des armes et des armures jusqu'aux meubles) aux habitants.

Tulmene ne devrait pas normalement être mentionné ici si ce n'était les deux éléments suivants. D'une part, c'est le plus grand village de pêche de la côte (population 4.200). D'autre part, Tulmene est un comptoir de négoce populaire pour nombre des pirates basés dans les Nélanthères. Beaucoup de gens se sont étonnés du fait qu'une ville aussi grande et comparativement assez prospère, ait pu échapper à l'attention des pirates. La réponse est simple : Tulmene négocie avec les pirates (à des prix très favorables) et leur donne des informations estimables sur les mouvements des navires marchands dans le passage de la Course en échange de sa sauvegarde. Personne ne suspecte (du moins aucun marchand) que la flotte de pêche de Tulmene est en fait un gigantesque réseau d'éclaireurs pour les pirates des Nélanthères. Si cela devait finir par se savoir, il est difficile de dire de qui Tulmene devrait se soucier le plus — les pirates en colère ou les marchands trahis.

Vélène

Vélène est la plus grande ville de la péninsule du Téthyr, avec une population d'environ 13.000 âmes. La vie n'y est pas facile. La façade nord de la péninsule supporte le choc des tempêtes successives chaque hiver et les pirates des Nélanthères sont une menace constante. Mais ses habitants aiment la mer et considèrent Vélène comme leur demeure. Ils feront n'importe quoi pour la défendre.

Vélène est le siège de l'un des chantiers de construction et de réparation navales les plus connus sur la Côte des Epées. Simon Andrusky dirige les chantiers Andrusky, une société relativement petite qui refuse des centaines de commandes chaque année. Un bateau sorti de ces chantiers est ce qui se fait de





mieux sur les mers — le plus manœuvrable, le plus étanche et le plus rapide. La réputation d'Andrusky est légendaire. Les pirates mettent un soin particulier en attaquant un tel navire, espérant le récupérer intact pour leur propre utilisation. On raconte l'histoire d'un capitaine pirate qui, en réalisant que sa tentative de capturer un Andrusky avait une bonne chance de le couler, rompit l'attaque plutôt que de risquer de détruire un tel chef-d'œuvre.

Vélène est également un havre pour les marins à la recherche de travail. Des hommes d'équipage de tout type et de tout niveau d'expérience y sont disponibles pour être engagés. Vélène est un lieu habituel pour la libération des captifs rançonnés par les pirates, pour les marins sauvés de naufrage et pour les hommes d'équipage qui ont perdu leur travail quelle que soit la raison.

La plupart de ces marins sont recrutés par la garde de Vélène qui patrouille les mers entourant la ville afin de la protéger des attaques de pirates. La dernière attaque réussie sur Vélène remonte à 17 ans ; c'est essentiellement grâce à la taille et l'efficacité de la garde de Vélène. Celle-ci a plus d'une douzaine de vaisseau en patrouille en permanence (sauf pendant les tempêtes, bien sûr) ; de plus, 30 navires supplémentaires peuvent être affrétés en moins d'une heure. Cette flote, ainsi que des batteries côtières substantielles de catapultes et de balistes, s'est montrée à la hauteur de n'importe quelle menace jusqu'ici.

Zazesspur

Zazesspur, située sur la Côte des Epées, juste au sud de la péninsule du Pic de l'Etoile, est la plus grande ville du Téthyr. Sa population (actuellement plus de 375.000) s'est accrue ces dix dernières années avec le flux des réfugiés de Château-Téthyr et de la région environnante.

Zazesspur est un grand port et sa position sur la Voie du Négoce en fait également un centre de commerce. La région dégagée au sud-est est trop sèche pour en faire quoi que ce soit d'autre que des pâturages pour le bétail. Mais les Collines Pourpres au sud sont très fertiles et fournissent à la ville une bonne quantité de nourriture.

Zazesspur est également le siège de nombre des meilleurs artisans et artistes du Téthyr. Les tanneurs, les tisserands, les teinturiers et les tailleurs de la ville ont une réputation particulièrement bonne.

Zazesspur, bien que l'une des "Quatre Grosses" cités du Téthyr, a eu à s'engager politiquement sur une voie politique délicate. La plupart des survivants de la destruction de Château-Téthyr ont fui ici il y a dix ans, et tous les sympathisants de la famille royale ne furent pas découverts. Il en résulte qu'une forte agitation politique sous-jacente règne, tentant de trouver un héritier royal survivant et de rétablir la monarchie. Cela sera difficile car il n'y a pas de membre vivant de la famille royale au Téthyr, mais cela n'empêche pas ce petit mais puissant groupe d'essayer.

Un groupe plus important, qui est en train d'obtenir le pouvoir à Zazesspur, défend l'idée du retour d'une royauté héréditaire, avec un nouveau roi choisi par une méthode qui n'est pas encore déterminée. Le raisonnement que ce groupe tente d'utiliser est le suivant : si le renversement d'il y a dix ans était nécessaire, le problème se trouvait dans les excès de la famille royale et non au niveau du système monarchique lui-même. Si ce n'est pas encore l'opinion de la majorité, son influence s'accroît significativement. Un des signes de cette acceptation croissante est que les défenseurs d'une monarchie peuvent s'exprimer en public sans crainte d'être tués par une émeute — ce qui n'était pas le cas il y a cinq ans.

Avec le temps, cette position a une bonne chance d'obtenir une majorité, en premier lieu à Zazesspur, puis ensuite dans tout le Téthyr. Il y a de nombreux anciens fonctionnaires et nobliaux, vivants sous de faux noms dans la cité, qui utilisent leur fortune cachée et leur influence toujours considérable pour amener le retour de la monarchie. Bien sûr, les factions d'Ithmong et de Myratma ont d'autres plans...

Lieux intéressants

Château-Téthyr

Il ne reste pas grand chose de Château-Téthyr. Les ruines donnent à peine plus qu'une idée sommaire de la taille et de l'étendue d'un château qui fut l'un des plus grands de tous les Empires de la Côte.

Le château en lui-même était un carré de 135 mètres de côté. Il avait trois étages et ses murs atteignaient une hauteur de 13,5 mètres. De larges douves profondes entouraient le château qui possédait également un donjon souterrain étendu. A l'extérieur du château en lui-même se trouvaient des bâtiments pour les nombreux serviteurs, des écuries, des enclos pour le bétail, des ateliers pour les armuriers et les forgerons, des baraquements pour les gardes royaux et des entrepôts pour la nourriture et les autres fournitures. Tout fut détruit en une nuit il y a dix ans.

Les soldats, les paysans et les serviteurs ont pris la plus grande partie des richesses du château, le reste ayant brûlé. De temps en temps, des histoires refont surface au sujet de trésors fantastiques toujours enfouis dans les profondeurs du donjon, mais la plupart des gens croient que le lieu fut totalement pillé la nuit où il est tombé.

La zone est toujours assez riche en terme d'agriculture (du moins pour le bétail) et le carrefour entre la Route d'Ithal et la Voie du Négoce est à un kilomètre et demi à peine du château. Il y a donc toujours un bon nombre de personnes qui habite la région. Mais personne ne vit à moins de 800 mètres des ruines — pour de bonnes raisons.

Les ruines de Château-Téthyr et les terres environnantes sont hantées par les esprits de tous ceux qui sont morts par la traîtrise cette nuit d'il y a dix ans. Il y a une cohorte impressionnante de fantômes, de blêmes, d'esprits de hantise, d'ombres et d'autres morts-vivants. Les légendes disent que les fantômes du Prince Alemander V et du général Sharboneth, bloqués dans un combat éternel, essayent de se venger mutuellement de la mort délivrée par les mains traîtresses de l'autre. A chaque fois qu'un voyageur perdu ou un aventurier téméraire est entré dans les ruines, le nombre des di-





vers apparitions et morts-vivants a augmenté, au grand déplaisir des habitants de la région.

Les Collines Pourpres

Les Collines Pourpres sont situées sur la côte ouest du Téthyr entre Zazesspur et Myratma. C'est une terre fertile et vallonnée remplie de vergers, de potagers et de petits champs de céréales. Elles sont presque entièrement peuplées de petites-gens, qui sont venus de tous les Empires de la Côte.

Les petites-gens des Collines Pourpres sont entièrement indépendants. Ils ont des relations amicales (basées principalement sur le commerce) avec Zazesspur et Myratma. Les deux cités recherchent leur soutien pour les luttes de pouvoir à venir, et elles sont aussi coopératives que possible. Si un problème devait intervenir dans les Collines Pourpres que ses habitants ne pourraient résoudre (un ankheg fou ou quelque chose du genre), les deux cités proches se heurteraient presque dans leurs tentative d'être la première à les aider.

Si un chef devait se révéler au Téthyr, les petites-gens rejoindraient très vraisemblablement la nouvelle nation. Les petites-gens des Collines Pourpres ne sont pas des guerriers et ils sont plus intéressés par une bonne récolte que par une bonne dispute.

Le littoral à l'ouest des Collines Pourpres est quasiment désert. La terre n'est pas appropriée pour le genre d'agriculture que souhaitent faire les petites-gens, et de toute façon la plupart des habitants des Collines Pourpres sont mortellement effrayés par les bateaux et les grandes étendues d'eau.

Forêt de Téthir

La Forêt de Téthir est l'élément qui, pris seul, détermine le plus la culture et la personnalité de tout le pays. Elle est sombre, fraîche, vaste et mystérieuse — et, dans un pays où la plupart des gens vivent sur des terres dégagées et vallonnées, l'imagerie de la forêt domine toujours les expressions et les attitudes du peuple.

La forêt est dense et sombre au centre, bien qu'elle soit considérablement plus clairsemée à moins de 16 kilomètres de sa lisière. Elle est également épaisse dans la péninsule du Téthyr en raison du sol plus rocailleux. Mais, la pluviométrie abondante de la péninsule la rend très humide dans cette région, ce qui en fait un havre pour des moisissures, des limons, des fongus et d'autres choses déplaisantes.

Il y a deux tribus importantes d'elfes qui vivent dans cette forêt. La plus grande des deux, les Elmanesse, vit dans une grande zone juste à l'est de la Voie du Négoce. Les voyageurs et les marchands qui rapportent des contacts avec les elfes sur cette route, ont rencontré des Elmanesse. Après des années d'isolement, cette tribu semble prête à rétablir des relations avec les humains du Téthyr — mais seulement selon leurs termes.

L'autre grande tribu elfe, les Suldusk, vit dans une zone au sud-est de la forêt. Peu d'humains savent que la rivière Sulduskoon doit son nom à cette tribu, et encore moins qu'elle existe toujours. Cela convient à merveille aux Suldusk, qui voudraient autant que possible que le monde extérieur les tienne à l'écart.





La Gorge de l'Idole Déchue

La Gorge de l'Idole Déchue se trouve dans le Téthyr extrême-oriental, là où deux affluents se joignent pour former l'Ith. La gorge elle-même est profonde de 75 mètres avec des parois instables en à-pic qui sont imprévisibles et très difficiles à grimper (-15% à tous les jets de grimper). La rivière, quant à elle, est profonde, froide et rapide.

En un point de la gorge, une petite zone dégagée s'ouvre sur l'une des rives, découvrant une petite étendue de terrain plat. Sur celle-ci se dresse (euh, gît, en fait) la statue tombée d'une grande idole de pierre. Elle faisait presque 15 mètres de haut quand elle était debout et son âge est indéfinissable. L'idole est tombée sur un côté se brisant en plusieurs morceaux. Les morceaux du haut (au nombre desquels la tête) sont tombés dans la rivière près de la rive, et les eaux rugissantes ont poli la moitié submergée de chaque morceau.

Ceux qui emploient des tests magiques sur la statue découvriront qu'elle irradie de la *magie* et du *mal*. Il n'y a pas d'inscription écrite ou sculptée de n'importe quelle sorte pour aider à déchiffrer l'origine ou la fonction de la statue.

Elle marque le lieu de culte d'une tribu d'humanoïdes maintenant éteinte depuis plus de 2.200 ans. Les adorateurs n'étaient pas tout à fait humains, mais ce n'étaient pas non plus des orques ou des gobelins. L'idole fut sculptée en plusieurs décennies dans la roche-même des parois de la gorge. Ces humanoïdes inventèrent des rituels élaborés — comprenant des sacrifices des membres de leur race — pour l'adoration de leur idole. Certains de ces rituels commencèrent à avoir un pouvoir magique, mais ce n'était pas délibéré. Les prêtres humanoïdes commencèrent à lancer des sorts, presque par accident.

Après des siècles d'adoration et de sacrifices, l'idole elle-même commença à acquérir un pouvoir magique. Cette puissance maléfique devint assez importante au bout d'un moment et l'idole finit par diriger la tribu à la recherche de nouvelles terres à acquérir et de nouveaux esclaves.

Finalement, les désirs de l'idole excédèrent son emprise et elle envoya la tribu contre une nation humaine adorant des dieux bons, d'une taille et d'une puissance importantes. Les adorateurs de l'idole furent balayés, et une armée de ce pays (dont les descendants se sont installés dans la région de Volothamp à Calimshan) poursuivit les humanoïdes et les passa par le fil de l'épée jusqu'au dernier. Ils trouvèrent l'idole et la jetèrent à terre. C'était il y a plus de 2.000 ans.

Aujourd'hui, la statue brisée irradie seulement une fraction de son ancien pouvoir. Si tous les morceaux étaient réassemblés, son pouvoir augmenterait grandement, jusqu'à un point où elle essayerait de posséder le membre le plus approprié dans le groupe qui l'a réparée (avec une puissance égale à un sort du 30ème niveau). L'idole attendra alors son heure, apprenant tout ce qu'elle peut sur la nouvelle société dans laquelle elle se trouve, puis commencera à rétablir ses pratiques maléfiques.

Gué de Surval

Ce gué est le seul endroit où l'Ith est franchissable entre la Gorge de l'Idole Déchue et le Pont d'Ithal au centre d'Ithmong. Un vieux chemin étroit serpente à partir du gué vers le sud et Saradush ou vers le Nord, Les Bornes et Amn. La route serait un axe commercial plus fréquemment utilisé s'il n'y avait pas ce chaos généralisé et cette absence de loi dans tout le Téthyr.

Un bon exemple en sont les Pillards d'Harfourt, une grande compagnie de bandits qui opère dans la région au sud du gué. Les Pillards parcourent tout l'est du Téthyr, prenant ce qu'ils veulent dans les villages, les fermes familiales et aux voyageurs solitaires. Ils comptent environ 75 hommes et sont commandés par Axian Harfourt, un guerrier du 5ème niveau d'alignement neutre mauvais. Le niveau de ses hommes varie entre le 1er et le 5ème, et tous sont compétents à l'arc court et à l'épée longue.

Les Pillards d'Harfourt préfèrent les attaques éclairs à cheval, frappant durement l'ennemi, prenant tout ce qu'ils peuvent, et fuyant avant que l'adversaire n'ait le temps de récupérer. Mais, si les circonstances le dictent, Harfourt peut également organiser un siège ou un engagement d'un style un peu plus militaire.

Quiconque essaye de traverser le Gué de Surval rencontre certainement les Pillards. Le gué est toujours gardé et une taxe est exigée. Si les voyageurs sont agressifs, rudes ou simplement ont l'air d'être riches, les Pillards attaquent sans prévenir, ramassant ce qui reste après la fin de la bataille. Ils sont confiants mais pas stupides — si une force manifestement supérieure approche du gué, ils se retirent.

Massif du Pic de l'Etoile

Le Massif du Pic de l'Etoile est une petite chaîne de montagnes, la seule du Téthyr. Ce sont des montagnes très humides, recevant une bonne quantité de pluie en été et un bon paquet de neige en hiver à altitude élevées. C'est une des raisons pour lesquelles la région dégagée au sud est sèche.

Il y a une petite tribu de nains qui vit en profondeur sous les pics de l'extrémité orientale de cette chaîne. Elle préfère rester cachée, mais elle envoie trois grandes expéditions commerciales chaque année à Zazesspur. Ils y vendent des métaux rares et des armes et armures de leur cru, et achètent du tissu, des objets en cuir et d'autres biens qu'ils ne peuvent produire eux-mêmes.

Le Massif se prolonge dans la Mer des Epées sous la forme d'une péninsule rocheuse et désolée. Cet élément aide à définir la Baie du Drake Igné, mais ne possède pas d'autre caractéristique remarquable.

C'est d'ailleurs la raison pour laquelle un groupe de marins orques a choisie la péninsule du Pic de l'Etoile pour nouvelle demeure. Les orques, qui se nomment la tribu du Mât Fendu, constituent toujours un petit groupe, ne comptant que 80 membres (femmes et enfants compris). Ils ont trois bateaux, mais un seul est assez rapide et fiable pour boucaner sérieusement. Le Mât Fendu a commencé à capturer de petits navires de pêche qui se sont trop éloignés à l'ouest de Port Kir. Mais ils doivent toujours compter sur le travail des femmes, à savoir l'agriculture, la pêche et la chasse, pour se nourrir. Mais la tribu se renforce avec les mois, et des cibles plus importantes, comme les petites-gens des Collines Pourpres ou les nombreux villages de pêcheurs de la Baie du Drake Igné, seront bientôt visées par les orques du Mât Fendu.





Les Nélanthères

Les Nélanthères sont un archipel de centaines d'îles au large des côtes du Téthyr et d'Amn dans la mer des Epées. Elles sont également connues dans les Empires de la Côte sous le nom d'Iles Pirates en raison du grand nombre de ceux-ci, qui les utilisent comme base opérationnelle.

Seules les îles les plus grandes de l'archipel ont un nom ; des centaines d'autres sont simplement là. Il y a des milliers d'endroits où les vaisseaux pirates peuvent se cacher et des centaines de lieux où des groupes de boucaniers peuvent installer des bases terrestres. Chaque équipage de flibustiers connait de mémoire la route vers sa base; aucune carte des hauts-fonds traîtres, des courants difficiles ou des ports secrets n'existe.

On ne sait pas exactement combien il y a de pirates qui font leur proie des bateaux marchands à partir des Nélanthères, mais les meilleures estimations font état de cinq à six entreprises de piraterie majeures, chacune impliquant 10 bateaux ou plus, de trois ou quatre entreprises avec 3 à 5 bateaux, et de 10 à 30 entreprises ne concernant qu'un seul navire. Le total est donc proche de 100 bateaux pirates dans la région, chacun avec un équipage de 40 à 150 membres en fonction de sa taille.

Les pirates des Nélanthères préfèrent attaquer les bateaux dans les passages d'Asavir ou de la Course, en particulier depuis que l'instabilité du Téthyr fait qu'il n'y a plus de marine organisée pour les harasser. Ils opèrent également sur les côtes d'Amn et de Calimshan, mais les risques sont plus grands en raison des marines de ces pays. Les pirates monteront aussi un raid occasionnel contre une cité côtière, mais c'est extrêmement risqué et peu fréquent — du moins tant qu'il y a des proies plus faciles sur les voies maritimes.

Passage d'Asavir

Le passage d'Asavir est un bras de mer entre les Nélanthères et la côte nord-ouest de la péninsule du Téthyr. Tout vaisseau marchand désireux de se rendre en Amn (et plus loin au nord) ou vers le Téthyr et Calimshan (et plus loin au sud) doit passer par ce passage.

Ce trafic important et la grande proximité des Nélanthères, un havre notoire pour les pirates, se mêlent en un tout. Entre les navires marchands, les pirates, les escortes armées des négociants, les bateaux éclaireurs, et les charognards et profiteurs, le Passage d'Asavir est le bras de mer le plus fréquenté de tous les Royaumes Oubliés.



Mais, en dépit de toute cette agitation, la "sécurité par le nombre" ne s'applique pas vraiment ici. L'activité des pirates est très importante et c'est un jour à marquer d'une pierre blanche quand le panache de fumée révélateur d'un bateau incendié ne se voit nulle part. Les marchands utilisent toujours le passage car, même avec le risque de perte dû aux pirates, cela revient moins cher de transporter les marchandises par mer que par terre. Ou, comme de nombreux marchands ont l'habitude de dire : "Sur terre, tout peut arriver. Au moins ici, on sait où sont les pirates."

Même s'il y a un grand nombre de pirates, le trafic marchand est encore plus important. Les chances individuelles de n'importe quel navire d'être touché sont donc assez faibles. Elles sont assez basses pour que les marchands s'y risquent de toute façon. Les autres attraits du passage d'Asavir résident dans ses eaux relativement calmes (les Nélanthères tendent à briser les tempêtes avant qu'elles ne l'atteignent) et la proximité de havres comme Vélène et la Baie du Drake Igné.

La Passe d'Ithal

La Passe d'Ithal est une communauté carrefour qui n'est pas assez organisée pour être considérée comme une ville ou un village. Il n'y a aucun gouvernement, et les habitants s'en satisfont. En fait, la Passe d'Ithal est complètement neutre dans les questions politiques du Téthyr. Ils ne se soucient pas de qui prendra le pouvoir — espérant juste que, quel qu'il soit, il les laisse tranquille.

La Passe d'Ithal est une communauté de fermiers, produisant juste assez de nourriture pour leurs besoins. Il y a une taverne avec une poignée de chambres à louer, concession faite aux voyageurs qui peuvent souhaiter s'arrêter pour une nuit.

Phare d'Irphong

Le Phare d'Irphong est un repère maritime sur la côte est d'Irphong, une grande île inhabitée à l'extrémité nord-est des Nélanthères. Des générations de marins





ont utilisé cette tour comme repère indiquant l'entrée nord du passage d'Asavir. La tour se dresse à plus de 45 mètres au-dessus du rivage de l'île et est allumée la nuit. Comme l'île est totalement inhabitée, on pense qu'une espèce de sort de *lumière continuelle* a été lancé sur un objet au sommet de la tour (peut-être le toit lui-même). Pourquoi la lumière n'est visible que la nuit ou pendant les tempêtes est un mystère.

Aucun pirate n'a installé de campement sur Irphong depuis des années, peut-être en raison de superstitions concernant des naufrages, des feux ou d'autres désastres maritimes qui se seraient abattus sur des groupes restés trop longtemps sur l'île. Elles sont basées sur un fait. Un très grand et très vieux dragon-tortue vit dans une anse sur la rive nord de l'île depuis des décennies. Cette bête est l'un des plus gros spécimens jamais vu de son espèce (107 p.v.) et apprécie grandement sa tranquillité. Les groupes de pirates qui essayent d'accoster cette île le rencontrent généralement moins d'une semaine après leur arrivée, et à leur grand regret permanent.

Le dragon-tortue ne quitte pas son repaire pendant plus de quelques heures d'affilée et ne représente pas vraiment une menace pour le trafic régulier. De plus, comme ses proies semblent être principalement des pirates, personne ne va vraiment beaucoup s'en plaindre. Son repaire — une grande caverne à moitié remplie d'eau, la seule manière d'y accéder étant de nager dans un conduit immergé de plus de 400 mètres de long — ne peut être localisé sans aide magique. Il est également important de se souvenir que personne de vivant ne connait l'existence de cette bête. Les aventuriers qui la trouvent (ou qui sont trouvés par elle) et qui peuvent découvrir son repaire, seront bien récompensés : grâce à des années d'un régime riche en pirates, ce dragon-tortue particulier possède trois fois les trésors habituels.

La tour en elle-même est bien construite et solide quoique complètement vide. Un escalier en colimaçon à l'intérieur mène à une petite plate-forme au sommet. La seule magie que l'on puisse trouver est le sort de *lumière continuelle* qui a été lancé sur tout le toit. L'enchantement est très difficile à dissiper — il a été lancé au 47ème niveau.



Phare de Nemessor

Le Phare de Nemessor est très similaire dans sa construction à celui d'Irphong, mais s'en distingue par de nombreux autres points. La tour est située sur une falaise haute de 30 mètres sur la côte nord-est de Nemessor, île située à l'extrémité sud-est des Nélanthères. (En fait, les sages considèrent que l'île de Nemessor ne fait pas partie des Nélanthères — quelque chose de différent au niveau des formations rocheuses — mais qu'elle est un cas à part).

Le Phare de Nemessor , comme celui d'Irphong, est vide et a un sort de *lumière continuelle* lancé sur sur son toit. Mais l'île est habitée par quelques 800 membres du clan pirate du Crâne Noir. Ce sont d'excellents marins qui effectuent la plus grande partie de leur activité dans les vents traîtres de la Course. Sur les 800 et quelques membres du clan, 150 sont réellement des pirates. Les autres sont des charpentiers de marine, des fermiers, des artisans, des prisonniers, des esclaves, des femmes, des enfants, etc.

Aucun membre du clan ne rentre jamais dans le phare sauf les enfants, par défi. Les pirates sont superstitieux et se contentent de laisser en paix une structure manifestement magique.

Personnages

Chevaliers de l'Ecu

Les Chevaliers de l'Ecu sont un groupe secret avec des membres tout le long de la Côte des Epées. Leurs buts, leur pouvoir réel et leurs activités exactes sont inconnus. Ils sont mentionnés ici uniquement parce que le Seigneur Inselm Hhune, un membre très puissant du conseil de la ville de Zazesspur, est un de leurs chefs.

La Compagnie des Huit

La Compagnie des Huit est un groupe d'aventuriers liés par un serment envers chacun des autres et envers la cause de la paix, de la liberté et de la justice au Téthyr. Elle a de nombreux et puissants ennemis, mais également de nombreux et puissants amis — et leurs exploits sont rapidement devenus une légende parmi le peuple du pays.



Curieusement, la Compagnie des Huit ne compte que sept membres. Seul le chef, Tardeth le rôdeur, en est membre depuis sa création il y a presque 13 ans. Il dit aux autres membres (et à quiconque le lui demande) que la "Dame de Droiture et d'Equité est notre huitième," mais ceux ses proches de lui pensent qu'il y a plus que cela.

Les membres actuels de la Compagnie des Huit sont :

• Tardeth Llanistaph (AL NB), rôdeur humain du 15ème niveau. Tardeth (personne n'utilise son nom de famille) a les caractéristiques suivantes : For 18/23, Int 15, Sag 16, Con 17, Dex 13, Cha 14. Il porte une armure de cuir et un *anneau de protection +3*, mais possède également une *cotte de maille +4* qu'il ne met que quand le combat est imminent. Il porte une *épée longue +3* qu'il a appelé "les Plateaux de la Justice". Cette épée est intelligente et a des capacités de lancement de sort. Il utilise également un arc long avec diverses flèches magiques.

• Marilyn "Duvet-de-Lièvre" Haresdown (AL NB), guerrière humaine du 11ème niveau. Duvet-de-Lièvre a les caractéristiques suivantes : For 16, Int 12, Sag 16, Con 14, Dex 14, Cha 12. Elle porte une *cotte d'écailles +3*, un *bouclier +3* et une *épée large dansante +3*. Elle est avec la Compagnie depuis six ans.

• Arkaneus "Crin-d'Argent" Silvermane (AL N), druide humain du 12ème niveau au grand âge. Ses caractéristiques sont : For 10, Int 15, Sag 18, Con 15, Dex 13, Cha 15. Il ne possède qu'un *bâton des grandes forêts* et une gamme considérable de sorts. Arkaneus est le membre le plus ancien après Tardeth, étant avec la Compagnie depuis 11 ans.

• Manfred Arbustle (AL N), druide humain du 3ème niveau et apprenti de Crin-d'Argent. Manny (un surnom que tout le monde utilise bien qu'il le déteste) a les caractéristiques suivantes : For 12, Int 14, Sag 15, Con 12, Dex 10, Cha 15. Il n'a pas d'objet magique, bien qu'il porte un "bâton" qui n'est guère plus qu'un bout de bois mal taillé. Arbustle est le membre le plus récent de la Compagnie, l'ayant rejoint il y a moins d'un an.

• Lawantha Silendia (AL NB), magicienne humaine du 12ème niveau. Ses caractéristiques sont : For 9, Int 17, Sag 15, Con 13, Dex 16, Cha 16. Elle porte une *cape de protection +3* et possède plusieurs potions, parchemins et autres objets magiques dont une *baguette de foudre*. Lawantha est avec la Compagnie depuis 4 ans.

• Sylvanus "Goutte-de-Lune" Moondrop (AL N), guerrier elfe du 6ème niveau. Ses caractéristiques sont : For 15, Int 13, Sag 13, Con 14, Dex 17, Cha 16. Il ne porte pas d'armure magique, mais possède une paire de *bottes de rapidité*. Il utilise également un *arc long +2* et une *épée longue +1*. Il est avec la Compagnie depuis six ans.

• Paddy "le Hardi" Stoutfellow (AL NB), guerrier/voleur petit-homme du 6ème niveau. Ses caractéristiques sont : For 11, Int 10, Sag 14, Con 16, Dex 15, Cha 8. Il porte une cotte de mailles et combat avec une *épée large +2, tueuse de dragons verts* qu'il doit utiliser à deux mains. Il est également assez adroit avec une arbalète et possède une poignée de carreaux magiques pour les cas particuliers. Paddy s'est joint à la Compagnie il y a deux ans à peine.

La Compagnie des Huit utilise la vaste Forêt de Téthir comme base. S'ils peuvent se trouver n'importe où dans la forêt, ils sont le plus souvent dans la région sud-ouest. Tardeth et Arkaneus ont des contacts importants à Rocmousse et la Voie du Négoce est une source estimable de travail et d'informations.

Si la Compagnie ne dédaigne pas les tâches aussi simple qu'une escorte ou



une surveillance, ils sont plus concernés par le bien-être du peuple du Téthyr. La Compagnie (et Tardeth en particulier) garde l'œil sur les derniers développements de la politique téthyrienne à tous les niveaux et travaille à s'assurer que son but tripartite (paix, liberté et justice) triomphe.

Actuellement, cela signifie surveiller avec attention Ernest "Grognard" Gallowglass, le dirigeant d'Ithmong qui a des projets pour le reste du Téthyr. "Aucun tyran ne gouvernera de nouveau ce pays," a juré Tardeth en plus d'une occasion.

La Compagnie a rendu un certain nombre de services dans tout le pays ces 13 dernières années, nombre d'entre eux lui ayant amené une grande gloire. Cela comprend l'élimination de plusieurs monstres violents (y compris deux dragons), la négociation de la fin d'une guerre sanglante importante dans le nord-est du pays, et le renversement de l'ancien dirigeant d'Ithmong, un tyran si ignoble que personne n'aurait pu penser qu'il puisse y avoir pire — avant bien sûr que Gallowglass n'arrive.

Lhaéo

Lhaéo est le scribe du fameux Elminster le Sage, un des hommes les plus érudits et les plus avisés de tous les Royaumes Oubliés. Elminster et ses nombreux serviteurs et compagnons (y compris Lhaéo) vivent à Valombre, au nord de la Sembie et au sud-est de Thar, à des milliers de kilomètres du Téthyr.

La seule raison de mentionner ici cet humble scribe est un grand secret : Lhaéo est le dernier survivant de la famille royale du Téthyr ! Fils du Roi Alemander IV et frère cadet du prince Alemander V, Lhaéo avait été envoyé à Elminster le Sage pour être éduqué et protégé alors qu'il était encore enfant.

Sa naissance ne fut pas annoncée au peuple du Téthyr, et une discrétion maximale fut de mise même au château. La reine n'apparaissait jamais vraiment beaucoup en public de toute façon et de nombreux habitants du château ne connurent jamais l'enfant. Apparemment, le roi Alemander IV avait un esprit plus soupçonneux que ne lui prête l'histoire. Lhaéo était sa dernière carte si des conspirateurs devaient éliminer les autres héritiers du trône (Alemander ne suspectait pas que la trahison viendrait de sa propre famille).

Aujourd'hui, Lhaéo a été complètement oublié par ceux qui se disputent le pouvoir au Téthyr. Elminster est un homme sage et il sait que des nouvelles d'un héritier légitime du trône, en particulier n'étant pas directement lié aux abus du règne d'Alemander IV, bouleverseraient complètement la donne politique. Il réalise également qu'il y a de nombreuses factions qui traqueraient Lhaéo si elles savaient qu'il vivait. Ainsi Lhaéo continue à travailler comme un bienheureux scribe. Qu'Elminster lui ait dit la vérité ou non est un mystère ; dans l'affirmative, le vieux sage l'a alors aussi convaincu de garder le secret pour l'instant.

CALIMSHAN

Le Royaume de Calimshan est un pays vaste et aride, fait de magie et de merveilles. Les ressources naturelles n'y sont pas abondantes et la région n'est pas particulièrement propice à l'agriculture. Les Calishites ont ainsi appris à compter sur le commerce, l'artisanat, la débrouillardise, un brin de vol et une bonne dose de magie pour survivre. Et ils s'en sortent plutôt bien — Calimshan est un lieu glorieux et splendide, plein de magie, de mystères et de dangers.

Description générale

Calimshan est une nation côtière, bordée à l'ouest par la Mer des Epées et au sud par la Mer Etincelante. La frontière nord est généralement définie par une ligne commençant entre Myratma et Memnon, qui se poursuit vers l'est par le centre de la Forêt de Mir puis s'oriente vers le sud-est. La frontière orientale fait actuellement l'objet d'un contentieux ; la plupart des gens des Royaumes croient qu'elle se situe dans la continuation des Monts des Flocons au sud de Kzelter, puis passe à l'est d'Almraiven et continue jusqu'à la Mer Etincelante. Le Pasha de Calimshan croit pour sa part que sa frontière orientale se trouve au delà de ces montagnes et comprend la péninsule où se trouve la cité de Suldolphor. Cette dernière, et les autres cités de la péninsule, bien qu'entretenant des contacts étroits avec Calimshan, préfèrent être des cités-Etats indépendantes, ne devant répondre de leurs actes devant personne. Le Pasha n'insiste pas actuellement sur ce sujet, et la querelle est plus une source de discussions de taverne qu'une cause d'agression réelle.

La société calishite est dominée par le grand désert de l'ouest, le désert du Calim. Même s'il ne couvre que moins d'un quart de la superficie totale du pays, le Calim s'impose dans la conscience de tous les Calishites. Les attitudes, les habitudes et les rituels nécessaires à la survie dans le Calim font partie intégrante de la vie quotidienne de tout le pays.

La région à l'est de la rivière Calim est plus hospitalière que le désert, mais elle n'en demeure pas moins un endroit sec et difficile. Peu de choses poussent en abondance et les fermiers de la région dépendent fortement d'un bétail robuste, comme des moutons et des chèvres. L'eau douce est rare, et de nombreuses batailles ont été engagées pour pouvoir faire boire un troupeau. Au nord et à l'est se trouve la Forêt de Mir, une vaste étendue de pins, que le terme "suffocation" pourrait le mieux décrire. Le chaud soleil se fraye un passage jusqu'au sous-bois, mais les arbres coupent tout semblant d'air. Seules les clairières et les sources occasionnelles fournissent un certain soulagement.

Le dernier facteur important dans la vie de Calimshan est l'eau, à savoir la Mer des Epées et la Mer Etincelante. C'est par là que la nourriture arrive dans le pays, et que les épices exotiques, les objets magiques et les autres biens en partent. C'est, de plus, sur ces eaux que les Calishites disputent la suprématie au "Nord barbare" dans les domaines de la navigation, du commerce maritime, de la pêche et du combat naval.

Races rencontrées

Calimshan est principalement un royaume humain, mais c'est tout de même un pays complexe et cosmopolite en raison des nombreuse races humaines qui y vivent et y travaillent. Une petite majorité de calishites appartient à une même race, plus petite que la moyenne, dotée d'une peau mate et de cheveux noirs. On trouve également une race contenant une grande proportion de sang téthyrien, plus grande et plus pâle de peau que le Calishite moyen. Deux autres races, des négociants de Chult, grands et à la peau d'ébène, et des hommes du Shaar, au long visage et à la peau légèrement jaune, sont également représentées de manière significative à Calimshan.

Cela ne signifie pas qu'il n'y ait nulle part de représentants des races non humaines. Il y a des elfes dans à peu près toute grande cité de Calimshan, nombre d'entre eux étant des magiciens et alchimistes, ou bien des aides et des apprentis. Une grande tribu de drow vit également dans la partie ouest de la Forêt de Mir, mais ils sont très enclins à se replier sur eux-mêmes — quasiment aussi enclins que les autres le sont à s'en tenir éloignés. Les drow ont généralement une mauvaise réputation et cette tribu est particulièrement bien connue pour ses tactiques de combat impitoyables et son traitement cruel des prisonniers.

Les nains sont très populaires à Calimshan pour leurs talents naturels avec le métal, les armes et les armures. Mais ils y sont fort peu nombreux. Quand on les rencontrent, ils travaillent dans les cités de Calimshan, vivant en petits groupes familiaux. Il n'y a pas de grandes tribus vivant dans une communauté au sens propre, même dans les Monts de la Marche. Les gnomes sont même encore plus rares.

Les petites-gens sont moins courants à Calimshan qu'au Téthyr ou en Amn. Comme les elfes, ils ne sont guère à l'aise sous le climat chaud si fréquent dans ce royaume méridional. Une petite communauté d'entre eux vit et travaille à Calimport, mais ils se remarquent difficilement dans l'agitation générale qui règne dans la plus grande cité de Calimshan.

Les demi-orques, par contre, sont courants dans tout Calimshan. A la différence de nombreux autres lieux des Royaumes Oubliés, ils sont considérés ici comme une composante normale de la société ; ils ne sont pas relégués aux basses taches ou dans les quartiers pauvres des villes. En fait, ils peuvent même se retrouver à des postes de responsabilité et de pouvoir à Calimshan, en tant que patrons de magasins, ouvriers qualifiés, fonctionnaires, soldats, entrepreneurs et même politiciens.

Même les orques sont tolérés, mais la plupart des gens les regardent avec suspicion — un orque doit passer des années à se bâtir une réputation dans un endroit particulier avant d'être accepté par la communauté.

Langues

Le langage commun des Royaumes est, bien sûr, connu dans tout Calimshan. En raison de la grande dépendance du pays vis-à-vis du commerce et des autres contacts avec d'autres lieux des Royaumes, la connaissance du commun est nécessaire. Cependant, le commun n'est pas le langage que préfèrent les Calishites pour parler entre eux.

La langue de Calimshan est appelée l'alzhedo. Elle est très proche de celle parlée sur le Plan Elémentaire de l'Air, et ce fait tend à donner du poids à la théorie que les premières civilisations de Calimshan étaient issues de voyageurs venant de ce plan. L'alzhedo est employé à la cour, dans tous les actes gouvernementaux et judiciaires, et par tous les Calishites instruits.





Les races de Chult et de Shaar emploient à Calimshan leurs langues natales au sein de leurs communautés respectives, mais utilisent soit l'alzhedo, soit le commun quand ils ont à faire avec d'autres Calishites.

L'alzhedo est un langage très difficile à apprendre. De nombreux natifs qui grandissent en l'utilisant, n'arrivent même pas à bien le parler. Les Calishites sont bien conscients de ce fait et, s'ils sont fiers de leur langue et honorés des tentatives des étrangers de l'utiliser, ils comprennent le besoin de parler le commun dans de nombreuses situations.

Coutumes Sociales

La société calishite aime beaucoup la richesse. Il ne s'agit pas de la richesse pour la richesse (comme en Amn) mais de ce qu'elle fait pour vous. Le temps libre est très fortement apprécié à Calimshan ; tout ce qui rend un travail plus facile est adopté par la société. "Il fait ce qu'il n'a pas à faire," est une insulte dans les cercles calishites. Cela signifie que le sujet ne sait pas ce qui est important dans la vie et travaille plus durement que cela n'est nécessaire.

L'idéal calishite est d'être membre de la classe des "riches oisifs", qui consacrent un bref moment à maintenir leur fortune et passent le reste de la journée dans le luxe, entourés de serviteurs. Cela ne veut pas dire que les Calishites constituent un peuple de paresseux ; au contraire, ils travaillent très durement pour atteindre leurs objectifs et ils ne font rien à moitié. Le but que cette société essaye simplement d'atteindre en travaillant si durement, est de ne pas travailler si durement.

Peu de Calishites arrivent réellement à atteindre cet objectif d'une retraite anticipée et d'une vie de richesse oisive. Mais la recherche du temps libre est tout de même importante. A cette fin, trois choses sont courantes dans la société calishite : les esclaves, les serviteurs et les gadgets.

A peu près tous ceux qui en ont les moyens possèdent un esclave (ou plusieurs). Les esclaves sont utilisés à Calimshan principalement comme serviteurs — cuisiniers, serveurs, bonnes, lingères, nourrices, jardiniers et ainsi de suite. De nombreuses entreprises utilisent également des esclaves, en particulier celles ayant besoin d'une grande quantité de main-d'œuvre. Le commerce des esclaves est actif à Calimshan, et n'importe quelle race, humaine ou non humaine, peut être trouvée dans leurs rangs. Ils sont également fréquemment importés d'autres parties des Royaumes.

Les serviteurs sont plus communs que les esclaves, car ils sont moins coûteux. Un serviteur n'a droit qu'à un salaire, tandis qu'il faut acheter, loger, nourrir et vêtir un esclave. Les serviteurs sont exclusivement employés dans les tâches domestiques, assurant l'entretien de la maison et d'autres corvées. Les entreprises utilisent bien sûr en permanence des serviteurs, mais ils sont, dans ce cas précis, appelés des employés.

L'aspect le plus fascinant de la personnalité nationale calishite est l'amour de ce peuple pour les objets et les gadgets, de préférence magiques, qui se substituent au travail. Nombre de ces objets sont bizarres — dans la société calishite, plus la tâche effectuée par l'objet est banale plus le gadget a droit à un rang élevé. Les objets typiques sont les suivants :

- Des torches qui s'allument et s'éteignent sur un ordre verbal.
- Des chaussures qui se lacent toutes seules sur ordre.
- Une carafe de vin qui sait qu'un verre sur une table est vide, et qui flotte au-dessus pour le remplir.
- Un lit qui se fait tout seul.
- Une porte qui reconnait les habitants de la maison et qui s'ouvre pour les laisser entrer.

Et ainsi de suite. Plus la tâche est insignifiante, plus il y a de chances que quelqu'un à Calimshan possède un gadget pour l'effectuer. Si l'objet est magique, c'est encore mieux.

La charité est pratiquement inconnue à Calimshan ; la plupart des gens sont trop occupés à amasser leur propre fortune pour se soucier de celle des autres. Les emplois ne sont pas particulièrement rares. Une personne pourrait au pire prendre un emploi de serviteur — il y a toujours quelqu'un désireux de prendre un serviteur supplémentaire.

Les Calishites ont également une fascination pour la magie. Les magiciens sont tenus en très haute estime, même ceux de niveau faible ou apprentis. Ceux qui ont de l'argent et du temps libre engagent quasiment tous un mage pour apprendre quelques sorts simples. C'est un loisir parmi les riches marchands et les hauts fonctionnaires de Calimshan de disposer de quelques sorts ou tours mineurs pour l'amusement et l'étonnement de leurs amis.

Une dernière précision doit être apportée au sujet de la société calishite : son incroyable ego. A entendre les Calishites, ce coin sud-est du continent est le seul dépositaire de la culture et de la civilisation de tous les Royaumes Oubliés. Un Calishite fait peu de cas des cultures du Cormyr, d'Eauprofonde, des Sélénae, du Shaar, de Thay, de la Sembie et de Thar — ce sont tous des "barbares". Ils ne s'inquiètent pas quand les habitants de ces pays s'en offensent. En fait ils attendent presque qu'ils le fassent. Mais cette supériorité présumée est inscrite si profondément dans le cœur des Calishites que seuls les plus prudents et les plus diplomates éviteront d'insulter automatiquement un étranger.

Monstres

Comme on peut l'attendre d'un pays magique et dangereux, il y a de nombreux monstres à Calimshan. Le désert du Calim est un endroit périlleux, aux risques fréquents, comprenant des scorpions géants, des sphinxs, des chacals, des creuse-poussière, des fourmilions géants, des traqueurs des dunes, des vortex, des serpents constricteurs et venimeux, divers démons, diables et daemons, et des créatures des plans élémentaires de l'air, de la terre et du feu (comme des djinns, des daos, des efrits, des janns et des marids), ainsi que des élémentaux de la terre, de l'air, et du feu et des para-élémentaux de la fumée et du magma.

La Forêt de Mir est également un lieu relativement maléfique, où des aventuriers peuvent trouver des orques, des kobolds, des géants des collines, des striges, de l'étrangleur, de la sanguépine, des ettins, du fléau-de-forestier, des driders, des araignées géantes, des centaures, des dryades, des harpies et des elfes drow toujours plus nombreux. Des rumeurs circulent également sur des dragons de diverses couleurs qui utiliseraient la Forêt de Mir comme base, mais personne n'en est revenu avec une preuve.

En raison du grand nombre de magiciens se livrant à des expériences dans tout le pays, pratiquement chaque mon-





stre magique pouvant être invoqué existe quelque part à Calimshan. Toutes les sortes d'élémentaux, de para-élémentaux, de golems, d'homoncules, de serviteurs aériens, de chasseurs invisibles, de démons, de diables, de daemons, de modrons et de nagas peuvent se trouver gardant des chambres de trésors ou errant libres dans la campagne après avoir disposé de ceux qui ont essayé de les contrôler.

Bien sûr, le peuple de Calimshan est également dérangé par des monstres plus banals comme les vers pourpres, les hydres, les loups, les ours, les chauve-souris, les ombres des roches, les bulettes, les ankhegs, les gobelins, les gobelours, et ainsi de suite. Chaque jour peut être une épreuve à Calimshan — pourvu que l'on sache où regarder.

Histoire

Calimshan est un vieux pays, plus ancien que tous les autres Empires de la Côte. Il fut pour la première fois colonisée il y a 7.000 ans, par les Djen, une race d'humanoïdes du Plan Élémentaire de l'Air. Ces Djen étaient connus pour être fortement magiques par nature. Ils avaient un certain nombre de pouvoirs inhérents, comme *création de tourbillons* et *conjuration d'un élémental de l'air*, ainsi qu'une forme affaiblie de *contrôle du climat*. De plus, de nombreux Djen devinrent de puissants magiciens, apprenant de nouveaux sorts, qui n'étaient pas disponibles auparavant sur le Plan Elémentaire de l'Air.

Les Djen prospérèrent à Calimshan pendant plus de 1.000 ans, mais leur règne prit fin avec une invasion de créatures et de servants du Plan Élémentaire du Feu. Certains disent que c'est à ce moment que la haine féroce entre les djinns et les efrits commença. D'autres prétendent au contraire que cet événement était juste la conséquence de cette haine qui existait déjà. Quelle qu'en soit la cause, la bataille fut longue et sanglante, ne s'achevant qu'après plus de 100 ans. Les Djen finirent par repousser les envahisseurs venus de la plaine du feu, mais furent grandement affaiblis par cette tentative. Ils moururent lentement par la suite, et la dernière mention à leur sujet remonte à presque 6.000 ans.

Au cours des 4.000 et quelques années suivantes, Calimshan fut dominé par des tribus humaines nomades. Elles venaient de divers endroits — Chult, le Shaar, les Plaines Luisantes, Chondath, et même Amn et Cormyr — chacune exerça sa domination un moment, seulement pour être conquise par une tribu suivante quasi identique.

Lentement, la nature nomade de Calimshan commença à changer. Alors que des négociants explorateurs d'Eauprofonde, d'Amn et de Cormyr découvraient les merveilles de la région, certaines tribus commencèrent à se sédentariser et à trouver de nouveaux moyens de vivre, comme la pêche, l'agriculture ou le commerce. Ces communautés finirent par se regrouper afin de se protéger mutuellement, et, rapidement, une civilisation naquit. La création de l'Empire Shoon (appelé maintenant Iltkazar) ne date que de 1.300 ans.

Les Shoons eurent un grand et glorieux empire, et ses excès sont à la base du snobisme calishite actuel. Ses dirigeants accrurent leur sagesse et leur puissance dans les méandres de la magie, et les caravanes et bateaux arborant son pavillon voyagèrent dans tous les Royaumes. Shoon, un mage particulièrement puissant, créa un livre d'un grand pouvoir, appelé à cette époque le *Traité de la Licorne*. Sa localisation exacte s'est perdue avec le temps, mais comme il s'agit d'un livre de 60 cm sur 90 en métal pur, il est vraisemblable qu'il est toujours ici... quelque part.

Puis, il y a 900 ans, l'empire Shoon s'évanouit. Une grande agitation magique fut dans un premier temps suspectée, mais les mages avisés et instruits des autres pays contestent cette hypothèse, car une force aussi puissante aurait perturbé les pouvoirs et les créatures magiques dans tous les Royaumes Oubliés. Or ce ne fut pas le cas. Les sages qui ont étudié les Shoons en profondeur n'ont pas abouti à des conclusions précises, mais les théories les plus populaires aujourd'hui se concentrent sur une épidémie de peste ou d'une maladie ayant décimé la population.

Aujourd'hui, l'impact des Shoons sur Calimshan est toujours important. L'envergure de cet empire est responsable, plus que tout autre chose, du fort sentiment patriotique actuelle des Calishites. Les ruines de la plus grande cité des Shoons, Monrativi Teshy Mir, sont toujours là dans les contrées sauvages à l'ouest de la lisière de la Forêt de Mir (voir plus loin pour plus de détails sur Monrativi Teshy Mir).

Depuis la chute des Shoons, aucune force ni aucun peuple ne s'est dressé pour dominer le pays. Il y a environ une demi-douzaine de grandes cités, exerçant chacune ses pouvoirs sur sa propre région. Il y a environ 170 ans, à Calimport, un homme se proclama Pasha du pays et commença à réunir une grande armée. Avant que cette dernière ne puisse se mettre en marche, les représentants de chaque grande cité se réunirent et acceptèrent de reconnaître l'autorité du Pasha dans certains domaines restreints et de lui verser un tribut permettant de couvrir les dépenses engagées pour les tâches qu'ils attendaient de lui. Le fils aîné de chaque Pasha hérite du titre. S'il n'y a pas de fils, les maires de chaque grande cité choisissent un nouveau Pasha. Le détenteur actuel du titre, Rashid Djenispool, règne depuis plus de 18 ans, et il est le petit-fils d'un Pasha élu par les maires de Calimshan il y a 44 ans.

Gouvernement et Politique

Calimshan est théoriquement dirigé par un Pasha à Calimport. En pratique, le pays est dirigé par le consensus régnant entre les divers chefs des plus grandes cités, les chefs militaires les plus puissants et les mages les plus sages et les plus craints.

Il y a en fait très peu de choses importantes que le Pasha puisse faire. Tout changement au niveau des taxes, toute nouvelle dépense importante, ou tout mouvement de troupes à grande échelle est vu avec inquiétude s'il n'est pas fait après consultation des hommes et femmes les plus puissants de Calimshan. Le Pasha sera très vite remis à sa place dans la structure de pouvoir de Calimshan, même si l'action était dans le meilleur intérêt du pays. Si l'action est largement désapprouvée, elle sera souvent annulée. Un Pasha qui franchit trop souvent ses limites, se trouve assez fréquemment à périr par la dague d'un assassin.

Quelles sont les autres personnes puissantes par la grâce desquelles le Pasha règne en apparence ? Ce sont les grands vizirs des grandes cités de Calimshan — Almraiven, Calimport, Keltar,





Manshaka, Memnon, Teshburl et Volothamp. Certains d'entre eux dirigent leur cité avec un pouvoir absolu. D'autres, comme le Pasha, ont des conseillers qui doivent être consultés avant que les décisions importantes ne soient prises. Les autres conseillers du Pasha comprennent les quatre généraux de l'armée de Calimport et les deux amiraux de sa nouvelle marine, les magiciens de la cour du Pasha et les plus grands négociants et propriétaires terriens de l'empire.

Bien sûr, tous ces hommes puissants ne sont pas consultés pour chaque décision. Cela entraînerait une paralysie et rien ne serait fait. Le Pasha décide qui sera consulté et qui ne le sera pas. Ceux du "cercle intime" reçoivent et envoient des messages au palais de Calimport à peu près tous les jours. Pour ceux qui sont aux lisières du pouvoir, le fait que le Pasha leur demande une opinion sur un sujet est considéré comme un grand honneur.

Pour la plupart des habitants de Calimshan, le Pasha est un quasi objet de culte et une image de sagesse et de bonté à laquelle il faut obéir sans poser de questions. C'est exactement ce que les véritables hommes puissants de Calimshan veulent que croie le peuple.

C'est à l'échelon local que les décisions quotidiennes affectant le peuple sont prises. Chaque ville, cité ou village est divisé selon un système de *drudaches*, ou circonscription (quelques villages parmi les plus petits n'ont qu'une drudache, tandis que Calimport en a 143). Chaque drudache est dirigée par un *druzir*, qui est responsable de tout ce qui se passe dans sa circonscription. Le druzir demande au vizir l'argent pour réparer les routes, les ponts, creuser les puits et ainsi de suite. Il collecte toutes les taxes et est responsable devant le vizir si elles ne sont pas au niveau attendu. Le druzir entend également les querelles mineures et rend la justice, déférant les cas plus importants devant la Cour du Vizir. Toute communauté urbaine, à l'exception des plus petits villages, dispose d'un guet, dont les troupes sont sous le contrôle direct du vizir. Un druzir peut demander au vizir le contrôle d'une petite escouade de soldats pour traiter un problème particulier — ce genre de requête est fréquemment accordée automatiquement. Certaines drudaches, où les troubles sont fréquents, se voient assigner des garnisons permanentes de la garde, sous le contrôle du vizir ou d'un de ses assistants. Les druzirs servent selon la bonne volonté des vizirs et peuvent être remplacés à n'importe quel moment.

La justice calishite est rapide et cruelle. Par conséquent le crime n'y est pas courant. La peine de mort est commune pour les crimes les plus sérieux (meurtre, enlèvement, toute sorte d'attaque ou d'autres crimes ayant entraîné une blessure pour autrui). La mutilation, le marquage au fer rouge ou l'esclavage sont les peines habituelles pour les crimes moins sérieux.

Religion

Calimshan est un pays aux nombreuses races aussi bien humaines que non humaines. De nombreux dieux différents y sont donc adorés. Il n'y a pas de religion officiellement approuvée par le gouvernement — tous les Calishites sont libres d'adorer (ou de ne pas adorer) qui ils veulent et comme ils l'entendent. Certains des cultes les plus fréquents de Calimshan sont :

Azouth



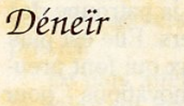
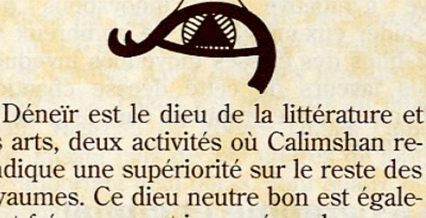
Azouth est le patron des magiciens. C'est un dieu loyal neutre possédant un grand contrôle sur la magie et les objets magiques. Les raisons pour lesquelles il est adoré à Calimshan avec une si grande ampleur devraient être évidentes. A peu près chaque personne dans le pays, du magnat à l'esclave, est fascinée par la magie. Même les citoyens les plus humbles ont des objets magiques, même s'il ne s'agit que d'une marmite autonettoyante. Azouth est fréquemment invoqué pour accueillir (ou dire au revoir) à des associés, des compagnons de voyage, voire même à des parents.

Bhaelros



Bhaelros est le nom calishite donné au dieu chaotique mauvais des tempêtes et de la destruction connu dans tous les Royaumes (sauf Calimshan) sous le nom de Talos. Avec la suffisance calishite habituelle, ils prétendent que Talos est simplement le nom "barbare" de Bhaelros. Ce dernier a de nombreux fidèles parmi les membres des divers alignement mauvais de Calimshan, en particulier au sein des elfes drow de la Forêt de Mir, qui ont abandonné leurs dieux elfiques depuis longtemps.

Déneïr

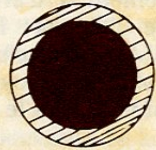
Déneïr est le dieu de la littérature et des arts, deux activités où Calimshan revendique une supériorité sur le reste des Royaumes. Ce dieu neutre bon est également fréquemment invoqué par les sages et les scribes quand ils commencent leur travail quotidien dans de nombreux lieux d'enseignement de Calimshan.

Séluné



Séluné est la déesse de la lune, des étoiles et de la navigation. Etant données les grandes flottes marchandes et la marine calishite sur le point d'être achevée, l'intérêt croissant pour cette divinité chaotique bonne est compréhensible.

Sharess

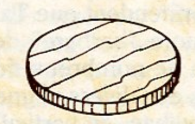
Sharess est un aspect chaotique bon de Shar, la déesse des ténèbres, de la nuit, de la perte et de l'oubli. Elle est par-





ticulièrement populaire parmi les riches oisifs de Calimshan. C'est la déesse de la luxure, de l'amour libre et de l'accomplissement sensuel ; elle est adorée dans des fêtes prolongées avec des bains parfumés, de la musique, de la bonne nourriture, des danses et d'autres activités sensuelles. Le Pasha de Calimshan a luimême la réputation d'être un grand adorateur de Sharess.

Tymora



Tymora (connue également sous le nom de Dame Fortune) est la déesse de la bonne fortune, de la chance, de la victoire et du talent. Elle est la patronne des aventuriers et des guerriers. Elle est plus connue pour secourir ceux qui font preuve d'initiative et d'innovations pour s'aider eux-mêmes, et de nombreux Calishites des classes moyennes invoquent les faveurs de cette déesse chaotique bonne pour se propulser dans le gratin de Calimshan.

Géographie et climat

Calimshan est situé sur la grande plaine côtière dans la région sud-ouest du continent. C'est un pays très plat, bien plus qu'Amn ou le Téthyr. A la différence de certaines autres régions des Royaumes Oubliés, il n'y a pas de changements abrupts dans la géographie de Calimshan ; le terrain se modifie progressivement comme si le paysage avait été peint à très grands traits.

Le seul élément important dans la géographie du pays est le désert du Calim qui domine sa moitié occidentale. C'est une contrée plate et désolée, sans point de repère, où seuls les cactus et les fleurs du désert les plus robustes poussent. Le dernier tronçon de la Voie du Négoce coupe directement à travers ce désert pour atteindre Calimport. Pour les négociants venant du nord, c'est une ultime épreuve après un long voyage épuisant ; pour ceux qui vont vers le nord, c'est un premier test.

La rivière Calim est la seule chose qui empêche le désert de s'étendre sur une plus grande partie de Calimshan. C'est un cours d'eau large et puissant qui prend sa source dans les Monts de la Marche et qui se dirige vers le sud-ouest pour atteindre la Mer Etincelante près de Calimport. Les eaux de la Calim sont la principale source d'irrigation pour l'agriculture de la plaine centrale de Calimshan. L'autre grande rivière de Calimshan, la Rivière de Glace, porte très mal son nom. La glace y étant totalement absente, elle tient son nom de ses eaux inhabituellement froides, alimentées par la fonte des grandes masses de glace souterraines des Monts de la Marche. La rivière n'est même pas vraiment aussi froide que cela mais, comparée à la température ambiante générale du pays, le contraste est significatif.

Les Monts de la Marche sont une petite chaîne insignifiante. Le point culminant se situe à 2.550 mètres et l'altitude moyenne est plus proche de 1.500 mètres. Les altitudes légèrement plus élevées des montagnes en font l'un des lieux les plus frais de Calimshan et nombre des familles les plus riches du pays y ont une résidence uniquement pour cette raison.

L'autre grand élément de la géographie de Calimshan est la Forêt de Mir. Comme cela a été dit plus haut, elle est chaude, étouffante et dense, avec aucune des qualités de fraîcheur, d'ombre et de récupération associées en général aux forêts. Des pins et d'autres arbres poussant sous des climats chauds (la plupart avec des racines plongeant à plus de 15 mètres dans le sol pour trouver l'eau) prédominent et, à côté d'autres espèces de plantes sèches et robustes, ils arrivent à survivre dans cette région chaude et inhospitalière.

Le seul autre élément intéressant du paysage calishite est le Marais de l'Araignée, juste au sud de la Forêt de Mir, entre Volothamp et Almraiven. C'est un endroit particulièrement désagréable, avec des hauts cyprès couverts de mousse et de champignons, des mares peu profondes d'eau saumâtre, des nuées d'insectes piquant et mordant, et d'autres petites bestioles nuisibles du même genre. Tout le marais est perpétuellement humide et l'odeur de pourriture et de décomposition est omniprésente.

Le climat de Calimshan peut être résumé en un mot : chaud. Les hivers sont brefs et n'offrent que peu de soulagement. Les étés sont aussi longs que difficiles. Les maxima tout au long des cinq à six mois que les Calishites appellent l'été restent au-dessus des 32°C, avec des températures plus proches de 38°C (et occasionnellement plus) dans les deux mois les plus chauds. La nuit est d'un pauvre réconfort dans un été calishite, car les températures tombent rarement en dessous de 26°C, même avant l'aurore. La seule exception est le désert du Calim où les températures nocturnes sont plus raisonnables, tournant autour de 15 à 21°C. Bien sûr, elles grimpent dans la journée à 48°C, les voyageurs ne pouvant avoir l'un sans l'autre.

Le peu de pluie qui tombe sur Calimshan vient pendant l'hiver et au début du printemps. Il n'y a pas de saison humide dans cette région, mais juste une période de l'année où les averses sont plus probables. Des orages violents ne sont pas rares dans le désert du Calim, mais la pluie qu'ils produisent tombe trop vite et est absorbée trop rapidement pour pouvoir faire grand chose. Les tempêtes de vent sont même plus courantes dans le désert (certaines créées magiquement ou aidées par les nombreux élémentaux de l'air et créatures apparentées qui vivent là). Il y a toujours du vent dans le Calim, effaçant les traces quelques minutes après qu'elles aient été faites, mettant du sable dans les yeux des animaux de bât, et piquant la chair non protégée des voyageurs, mais les tempêtes sont particulièrement dangereuses en raison de leur grande puissance et de leur arrivée rapide et imprévisible.

Les eaux de l'océan qui bordent Calimshan sont chaudes et calmes. Il y a très peu de tempêtes sur la Mer Etincelante et celles de la Mer des Epées sont généralement depuis longtemps épuisées avant d'atteindre les Rocs Chantants.

Argent et Commerce

Calimshan a une économie fortement dominée par le commerce, entretenant des rapports avec presque toutes les autres nations des Royaumes Oubliés. Il y a de nombreuses choses — objets magiques, épices exotiques, ingrédients alchimiques, chevaux de qualité, gemmes et soie — propres à Calimshan, que le reste des Royaumes désire. C'est une bonne chose car il y a un certain nombre de produits dont Calimshan a besoin en retour. La nourriture est en tête de cette liste.





Les terres arides de Calimshan ne peuvent pas produire assez de nourriture pour la population. La viande n'est pas un problème — il y a de nombreuses grandes fermes dans la plaine centrale, où la terre n'est pas bonne à grand chose d'autre que l'élevage extensif. Mais il existe un déficit sérieux en céréales, fruits et légumes. Le pain est très cher à Calimshan, et de nombreux fruits et légumes sont tout simplement indisponibles pour le commun des mortels. La bière, le vin et l'ale doivent également être importés, bien que le *trika* — un vin doux et puissant fait à base de *palintrike*, un hybride entre le fruit à pain et une datte qui pousse en abondance le long de toute la côte — soit une boisson populaire.

Les négociants calishites voyagent dans tous les Royaumes, cherchant des acheteurs pour leurs biens spéciaux, et des produits pouvant être ramenés dans leur pays natal avec un bénéfice. A la différence des Amniens, les Calishites ne suivront pas n'importe quel chemin à la recherche du profit. Ils ont tendance à être plus conservateurs, restant sur des routes commerciales établies (mais étendues) et négociant des marchandises réelles et éprouvées. Une autre distinction entre les commerçants des deux nations réside dans le fait que les Calishites reviennent chez eux plus régulièrement, probablement en raison du grand amour qu'ils portent à leurs maisons (et parce qu'ils se sentent fatigués de voyager parmi les barbares).

Calimshan dispose d'un système monétaire stable. Les grandes cités du pays frappent toutes leurs propres monnaies, mais chacune porte la marque du Pasha certifiant sa valeur, qui ne subit aucune variation entre ces villes. Un *pulan* d'or frappé à Teshburl vaut exactement la même chose qu'un *rékatik* frappé à Volothamp. Calimshan utilise le système monétaire commun à tous les Royaumes Oubliés : 10 pc = 1 pa ; 10 pa = 1 pe ; 2 pe = 1 po ; 5 po = 1 pp. Il y a une grande variété de pièces dans le pays en raison de ces émissions individuelles à travers toute la région, et chacune d'entre elles porte un nom particulier. La plupart des gens ne font pas attention aux distinctions entre les pièces. C'est à mettre au crédit de l'efficacité du système monétaire de Calimshan. Un marchand de Volothamp appelera une poignée de pièces d'or des "rékatiks", même si chacune des cinq pièces vient d'une ville différente de Calimshan.

Certaines des pièces les plus couramment utilisées dans Calimshan aujourd'hui sont :

Cuivre : l'*unarque* de Calimport ; la *rada* d'Almraiven ; le *niften* de Teshburl ; le *spannère* de Manshaka.

Argent : le *décarque* de Calimport ; la *messine* de Keltar ; le *ver rouge* de Memnon ; l'*espédrille* de Volothamp.

Electrum : le *centarque* de Calimport ; la *tazo* d'Almraiven ; le *zonth* de Memnon ; le *djendive* de Manshaka.

Or : le *bicente* de Calimport ; le *pulan* de Teshburl ; le *grand ver* de Memnon ; le *rékatik* de Volothamp.

Platine : le *kilarque* de Calimport ; le *djendjen* de Manshaka ; la *mandrille* de Volothamp ; la *redoline* de Keltar.

Ce n'est pas une liste exhaustive, mais elle comprend les pièces en circulation les plus courantes.

Les affaires plus importantes de Calimshan utilisent également très fréquemment les barres de négoce. C'est une pratique courante. Il y a également un petit peu de troc dans les zones rurales du pays, mais avec autant de pièces différentes en circulation, l'utilisation de l'argent est bien plus fréquente.

Cités

Calimshan est un pays extrêmement urbanisé. A l'exception des vastes troupeaux de bétail de la plaine centrale, les terres dégagées de Calimshan ont peu de chose à offrir. Ainsi la plupart de la population (plus de 90%) vit juste dans une poignée de grandes cités. Elles sont décrites ci-dessous :

Almraiven

Almraiven est une grande cité portuaire cosmopolite (population 475.000) où règne la diversité. La cité n'est dépendante d'aucune industrie. La région entourant Almraiven est particulièrement mauvaise et mal adaptée pour l'agriculture, aussi les grands docks le long de la Mer Etincelante ont-ils été en premier lieu construits pour les grands bateaux, transportant des céréales et d'autres cargaisons importantes, qui amènent la précieuse nourriture que la cité ne peut produire elle-même.

Almraiven offre en retour des objets qui ne sont pas vraiment aussi encombrants, mais qui ont assez de valeur pour compenser le coût effroyable de la nourriture importée. Des objets magiques de tout type sont produits à Almraiven, avec une préférence pour ceux moins puissants et plus communs, car ils sont plus abordables et peuvent être fabriqués plus rapidement. Les concurrents des autres cités se plaignent que les vendeurs d'objets magiques d'Almraiven inondent le marché mais les négociants locaux ignorent ces jérémiades et continuent.

Almraiven est également un centre important de construction navale, en particulier depuis la création de la marine du Pasha, il y a quelques années. Comme le port d'Almraiven est le plus éloigné de la Mer des Epées, et donc de tout espion potentiel, les projets les plus ambitieux et les plus secrets de la marine sont entrepris ici.

Le plus intéressant de ces projets est le *Palais du Pasha*, un navire expérimental, qui, s'il est réussi, pourrait révolutionner le combat naval dans les Royaumes Oubliés. Le *Palais* est peut-être le plus grand vaisseau de guerre jamais construit, faisant plus de 390 mètres de long et comportant neuf ponts, dont quatre en dessous de la ligne de flottaison. C'est pratiquement une cité flottante et il sera muni d'un équipage de plus de 4.000 membres. Les officiers et les messagers devront utiliser des chevaux sur nombre des ponts pour se déplacer plus rapidement à travers ce bâtiment imposant.

Le pont supérieur de ce bateau est une plate-forme mobile d'artillerie, garnie de dizaines de catapultes, trébuchets et lances-flammes. Il y a environ 50 balistes supplémentaires sur les deuxième et troisième ponts ainsi qu'un certain nombre de plates-formes à partir desquelles des magiciens peuvent lancer des sorts offensifs ou défensifs. Les essais en mer du *Palais du Pasha* sont prévus pour l'été prochain et, si tout va bien, les chantiers navals d'Almraiven tourneront à plein rendement et commenceront à travailler sur cinq autres navires du même type.

Le Vizir d'Almraiven, Majel Arpooristan, ne dirige qu'avec les avis et le consentement d'un conseil des 15 hommes les plus puissants de la cité. Dernièrement, Eshtarl Eshram, l'un des deux amiraux de la marine du Pasha et un de ses proches conseillers, a exercé une





grande influence sur Arpooristan et son conseil pendant qu'il supervisait la construction du *Palais du Pasha* et des autres principaux vaisseaux de guerre.

Calimport

Calimport est la plus grande et la plus importante des cités de tous les Empires de la Côte — elle ne perd jamais une occasion de le rappeler à tout le monde. Plus grande qu'Athkatla, plus grande et plus riche même qu'Eauprofonde, Calimport a une population de plus de 2.000.000 d'humains et de non-humains de toutes les races et de tous les types connus. Dans ce brassage se trouve la seule grande communauté de petites-gens de Calimshan.

Calimport se situe à l'embouchure de la Calim et également à l'extrémité sud de la Voie du Négoce qui va jusqu'à Eauprofonde et au delà. Calimport est un port majeur (comme on pouvait s'y attendre vu son nom). C'est également un centre de négoce, drainant le bétail de la plaine centrale et les poissons de la Mer Etincelante pour les exporter en compagnie des produits manufacturés de la cité, ou les négocier contre des céréales, de la nourriture et d'autres produits indispensables, ainsi que des objets magiques et distrayants venant de tous les Royaumes.

Calimport a un appétit presque insatiable de l'inhabituel, de l'exotique et du bizarre. Le quartier du marché de Calimport est un endroit populeux et chaotique, avec de petites échoppes nichées dans des allées incroyablement étroites, des démarcheurs criant depuis les fenêtres du premier étage, et des marchands vendant sur des chariots arrêtés au bord du chemin. Tout, depuis les derniers vêtements et les objets magiques mineurs jusqu'à ceux spécialisés et de haute qualité et à la joaillerie précieuse, en passant par les babioles diverses, est disponible. La plupart des vendeurs achèteront également des objets intéressants à leur point de vue, et aucun prix n'est fixé définitivement ; le marchandage est une tradition respectée de Calimport, et la plupart des négociants établis y excellent.

Calimport est également un grand centre manufacturier, qui produit de tout, des meubles aux armures en passant par les chariots tirés par des chevaux, des ustensiles de cuisine aux vêtements de qualité en passant par les objets magiques. Quelque part à Calimport, à peu près n'importe quel objet imaginable est fabriqué par quelqu'un.

La cité est également la résidence de certains des plus grands sages et chercheurs de tous les Royaumes Oubliés. Si aucun, pris individuellement, ne possède les connaissances ou les ressources du fameux Elminster de Valombre, il y a plusieurs érudits se situant juste en dessous de lui. Prise dans sa globalité, la somme des connaissances de Calimport est supérieure. Cela est dû aux grandes bibliothèques privées qui s'y trouvent. Des informations sur n'importe quel sujet, certaines étant perdues depuis des siècles, se trouvent dans les divers ouvrages de ces bibliothèques. Certaines des informations sont toujours perdues, car les bibliothèques sont si vastes que nombre de livres n'ont pas été lus (ou même ouverts) depuis des siècles. Mais, avec du temps et la permission des propriétaires, un chercheur diligent peut trouver à peu près tout ce qu'il désire. Malheureuse-

L'Agora de la Vérité Divine — Calimport

Echelle : 1 carré = 6 mètres
N
Quartiers des prêtres
Entrepôt
Salle du trésor
Chapelles
Porte extérieure
Porte médiane
Porte intérieure
Autel
Idole
Chapelles
Salle des gardes et armurerie
Quartiers des gardes
Agora Extérieure
Agora Intérieure
Agora des Initiés
Agora des Elus





ment, une permission peut être difficile à obtenir. Les propriétaires des différentes bibliothèques se considèrent les uns les autres comme des rivaux, non comme les conservateurs coopératifs d'une masse commune de connaissances, et leurs rivalités ridicules peuvent rendre la vie d'un chercheur très compliquée.

Le vizir de Calimport est Punjor Djenispool, le fils aîné du Pasha Rashid Djenispool. Le Pasha considérait cette position comme un bon entraînement pour son éventuelle succession, et les autres vizirs de Calimshan acceptèrent. Punjor n'est pas toujours d'accord avec son père, mais il est en train d'apprendre autant qu'il peut et aussi rapidement que possible, consultant fréquemment les conseillers du Pasha et développant son propre "cercle intime" d'hommes de confiance. Une grande attente existe parmi les habitants de Calimshan — si peu d'entre eux ont à se plaindre du règne de Rashid, une croyance largement répandue veut que Punjor pourrait être l'un des plus grands chefs que le Calimshan ait jamais vu.

Calimport est également un important centre religieux. Nombre des chefs des plus grandes religions du pays s'y trouvent, tout comme certains des temples les plus spectaculaires de tous les Royaumes Oubliés. Un exemple typique en est l'Agora de la Vérité Divine (voir plan), un grand temple richement décoré dédié au culte de Bhaelros. Le temple est construit avec des murs fortifiés en pierre de 1,2 mètres d'épaisseur, avec des salles de gardes à chaque angle et portes de la structure, ainsi qu'à intervalle régulier le long du mur extérieur. L'Agora extérieure et l'Agora intérieure sont à l'air libre (c'est-à-dire qu'elles n'ont pas de toit) et sont ouvertes à tous. Des gardes à la Porte Extérieure arrêteront tout visiteur lourdement armé ou à l'apparence suspecte, bien que les armes ne soient pas spécifiquement interdites dans l'une ou l'autre des deux agoras.

Un autre groupe de gardes filtre les gens à la Porte Médiane. Les épées et les autres armes de grande taille sont confisquées, bien que les dagues et les autres petits objets sont fréquemment laissés. Les touristes ou les non croyants n'ont généralement pas le droit de passer la Porte Médiane sans faire une "donation" à l'un des gardes — l'Agora des Initiés est destinée à la prière, à la méditation et aux petites cérémonies spéciales. Les chapelles des deux côtés sont réservées pour les événements prévus à l'avance comme des funérailles, des mariages, des cérémonies propres au culte de Bhaelros, des services de prières pour des causes spécifiques, etc. Les clercs qui officient à ces services entrent par le fond, pour minimiser le contact direct avec les fidèles.

Un grand mur situé juste au delà de la Porte Intérieure garantit que les non croyants ne verront jamais la grande idole de Bhaelros à l'autre extrémité de l'Agora des Elus. Le mur rend également la défense de la porte plus facile, les attaquants n'ayant que deux ouvertures étroites pour pénétrer. Les offices les plus sacrés du culte de Bhaelros se tiennent là. Seuls les clercs au service de Bhaelros, les fidèles avec des années de dévotion au culte, et les réellement grands donateurs de l'Eglise sont autorisés à entrer dans cette Agora. Les gardes (qui sont





tous des clercs ou des clercs/guerriers) ont leurs appartements et entrepôts sur les côtés de l'Agora.

L'idole de Bhaelros elle-même est une statue spectaculaire de 9 mètres de haut, couverte d'or martelé et incrustée d'énormes gemmes précieuses. En fait tout le temple, et en particulier l'Agora des Elus, est recouvert des plus belles peintures, sculptures, tapisseries et autres œuvres d'art imaginables. Les fidèles de Bhaelros croient que son esprit habite l'idole, et ils lui montrent donc le plus grand respect possible. La croyance est également répandue que si le temple venait à être profané, Bhaelros (accompagné d'un grand dragon qu'il tient à la main par une chaîne) sortirait de l'idole pour exercer sa vengeance.

Keltar

Keltar est connue comme "la frontière du désert". C'est un surnom approprié — le désert du Calim semble s'étendre à l'infini vers l'ouest. Keltar est située sur la Calim à son point le plus profond et le plus rapide, pour tirer avantage de la puissance de l'eau, afin de faire fonctionner les industries, textiles ou autres. En aval de Keltar, la rivière devient large, peu profonde et paresseuse, faisant des méandres jusqu'à la mer et Calimport.

Les bovins sont rois à Keltar bien que d'autres espèces de bétail, comme les chameaux, les buffles et d'autres encore plus exotiques y soient également élevées, abattues et traitées. La plus grande partie de la cité se trouve sur la rive ouest de la rivière, mais les enclos et les abattoirs sont sur l'autre berge. Cette tentative de séparation en raison de l'odeur n'est que partiellement réussie. Keltar sent toujours comme une étable, bien que cela serait sans nul doute bien pire si les animaux se trouvaient plus près.

En plus de la préparation et de l'expédition du bétail et de la viande, Keltar est également bien connue pour ses produits en cuir. Tout cavalier calishite désire une selle de Keltar, et les artisans de la ville sont également connus pour leurs armures, leurs fouets et leurs articles de sellerie pour des animaux plus exotiques comme les chameaux et les bisons. Il y a même un artisan de Keltar qui dit qu'il peut faire des selles sur mesures pour dragons, bien que peu de ces monstres aient jamais été amenés dans la ville pour un essayage.

Keltar est une cité assez petite (population 240.000) dirigée par un puissant vizir. Duncan Ashnarti est l'un des hommes les plus riches de la ville, avec des intérêts dans l'emballage de la viande, les transports fluviaux, et l'élevage des chevaux. Il dirige sa ville d'une main ferme, et ne dépend pas d'un groupe de soutien puissant pour rester en place. Mais c'est un chef raisonnablement bon, et il est vraisemblable que sa position restera stable pendant un certain temps.

Manshaka

Manshaka est une cité côtière de plus de 300.000 âmes, située juste au sud de la plaine centrale de Calimshan. Si Keltar traite les affaires de bétail pour la moitié nord de la plaine centrale, nombres de fermiers et de pasteurs du sud trouvent plus pratique de conduire leurs troupeaux à Manshaka.

La variété du bétail disponible à Manshaka est encore plus grande, en raison de la grande quantité qui est chargée vivante dans des nefs de transport, au lieu d'être abattue et traitée en ville. Les bovins sont toujours les animaux les plus courants, mais ils sont rejoints dans les enclos de Manshaka par des porcs, des ovins, des buffles, des éléphants, des dromadaires, des volailles et des cerfs, entre autres choses.

Manshaka est une étape fréquente chez les négociants côtiers calishites. Ces marins suivent la côte, s'arrêtant à chaque port de Suldolphor à Teshburl, poussant occasionnellement jusqu'à Memnon. Ils ne s'arrêtent pas pour le bétail (bien que la plupart tire avantage de l'opportunité de ramener un peu de viande fraîche à bord). Manshaka est devenue une capitale financière importante de Calimshan en raison du grand nombre de prêteurs qui ont choisi d'y installer leur officine. Les intérêts varient d'un assez raisonnable 10 à 15% par an à un 100% sur un mois, et même plus. Les taux dépendent totalement du degré de risque de l'affaire proposée et de la confiance qu'a le prêteur dans l'emprunteur et ses capacités. Une personne pourrait obtenir de l'argent à Manshaka pour à peu près n'importe quel but, aussi tordu soit-il. Les intérêts qu'il devra rembourser sont une autre histoire. Les négociants s'arrêtant à Manshaka recherchent de l'argent (pour financer une nouvelle expédition, payer des réparations, ou quoique ce soit d'autre) ou viennent payer leurs dettes.

Nominalement, le Vizir de Manshaka est un prêteur nommé Artouk Fanzir, mais il n'a pas de pouvoir réel. Toutes les décisions importantes sont prises par un groupe de 12 personnes — constitué de neuf riches hommes d'affaires, deux magiciens puissants et un sage — qui décide de tout ce qui est important. Fanzir (qui est l'un des neuf hommes d'affaires du conseil) entérine ensuite les décisions.

Memnon

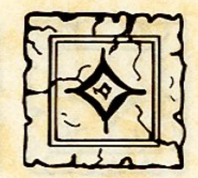
Memnon est une importante cité commerçante sur la côte de la Mer des Epées dans l'extrême coin nord-ouest de Calimshan. En raison de sa situation à la lisière du désert du Calim, quasiment toutes les caravanes empruntant la Voie du Négoce (dans les deux sens) s'y arrêtent au moins un jour entier, soit pour se préparer, soit pour récupérer du difficile voyage à travers le désert. Il en résulte que Memnon a bien plus d'auberges, de tavernes, d'écuries et de choses dans ce genre qu'une cité normale de 300.000 habitants.

En plus du grand nombre de gens employés au service des voyageurs, Memnon est également bien connue comme centre de pêche. La région de la Mer des Epées située juste au large de la côte est fameuse pour la qualité et l'abondance de ses poissons, crevettes et coquillages.

Stratégiquement, Memnon sert de base pour les éclaireurs et les forces avancées de la nouvelle marine calishite. La plupart des bateaux ancrés ici sont petits et rapides, conçus pour repérer les sites pirates sans être vus et, si possible, frapper rapidement et fuir. Le nombre des bâtiments de la marine augmente à un rythme plus rapide que celui de la construction des nouveaux quais, et certains pêcheurs sont obligés de se déplacer vers des mouillages moins pratiques. Cela a entraîné un petit peu plus que des grognements, mais le vizir est dans une position difficile : contenter les pêcheurs locaux et la marine du Pasha en même temps.

Le vizir de Memnon est un demi-orque nommé Anders Gnurlbrach. C'est un vizir très populaire et il partage volontairement son pouvoir avec un conseil de la ville élu (pour mieux entendre le peuple, dit-il). Gnurlbrach est bien respecté





par les autres vizirs de Calimshan en dépit de son ascendance ; il est l'un des vizirs les plus consultés par le Pasha, et si les vizirs devaient être obligés de choisir un nouveau Pasha en leur sein, il y a une bonne chance que cela soit Anders.

Suldolphor

Comme cela a été dit ci-dessus, il y a un certain débat sur l'appartenance ou non de Suldolphor à Calimshan. Le Pasha fait occasionnellement de grandes proclamations "accueillant" Suldolphor dans le giron de Calimshan, faisant mention des bénéfices de faire partie du pays (protection des forces armées, législations commerciales, etc.) et notant également les impôts dus. Ces proclamations reçoivent toujours une réponse prompte et polie de la part d'un des membres du Conseil des Mages de Suldolphor (ils le font à tour de rôle), remerciant le Pasha pour son "offre amicale" mais la déclinant avec regret.

Avec les troubles croissants des pirates sur la Côte des Epées et l'instabilité continuelle du Téthyr, Calimshan n'a pas les ressources pour tenter de prendre (et ensuite de garder) Suldolphor par la force, aussi le Pasha ne se soucie pas trop de la "question de Suldolphor". De plus, nombre des hommes les plus puissants de Calimshan croient que cette ville a plus de valeur en tant qu'allié indépendant qu'en tant que cité occupée contre son gré, et se prononcent contre toute tentative d'invasion.

De plus, Suldolphor *est* un excellent allié et partenaire commercial. Des biens venant d'au delà du Lac de Vapeur arrivent dans cette cité portuaire. Les marchands de Calimshan et d'ailleurs préfèrent éviter les eaux déplaisantes du lac et venir à Suldolphor. Les fruits, les céréales et les légumes de la région sont particulièrement prisés dans le reste de Calimshan, comme de nombreux objets magiques spéciaux fabriqués dans la cité elle-même.

La magie joue un rôle encore plus grand dans la vie quotidienne à Suldolphor qu'à Calimshan, si une telle chose est possible. La cité est dirigée par un Conseil de Mages, un groupe de sept magiciens, aucun n'étant d'une puissance inférieure au 15ème niveau. La magie est constamment utilisée sur une base quotidienne, de l'allumage des feux de cuisine à l'observation des intrus depuis les murs de la cité. Les parchemins de sorts sont l'une des principales exportations, suivis de près par de nombreux autres types d'objets magiques.

En dépit de sa tolérance officielle des plans d'expansion de Calimshan, le peuple de Suldolphor est profondément préoccupé et pas seulement par Calimshan. Il y a un côté paranoïde bien défini dans le caractère des Suldolphoriens — des rumeurs circulent constamment sur des invasions en préparation, des embargos économiques, ou d'autres hostilités sur de nombreux fronts différents. Calimshan est le plus souvent le sujet de ces rumeurs, mais Chult, Thay, le Téthyr, Eauprofonde et même Cormyr sont suspectés. Le fait qu'aucune de ces rumeurs ne se soient avérées vraies n'arrête pas leur prolifération.

Les gens de Suldolphor sont toujours polis avec les visiteurs, en particulier quand leurs intentions sont connues. Les négociants qui restent dans le quartier commerçant, par exemple, sont traités avec la meilleure hospitalité de la cité. Les étrangers avec des intentions vagues ou inconnues (comme une bande d'aventuriers) sont observés avec circonspection et traités prudemment. S'ils restent assez longtemps, ils peuvent même se retrouver le sujet d'une nouvelle rumeur dans les salons privés de la société suldolphorienne.

Teshburl

Teshburl est la cité la plus isolée de Calimshan. Située à l'extrémité ouest du pays, Teshburl est largement considérée par les navigateurs comme le point où la Mer des Epées cesse et la Mer Etincelante commence. Ce n'est pas une très grande cité (population 190.000) et elle est entièrement dépendante de l'océan pour vivre.

Le voyage terrestre vers ou à partir de Teshburl est très difficile. Il est possible de longer assez longtemps la côte pour atteindre Memnon ou Calimport, mais le rivage est très rocheux avec des hautes falaises et des gorges à pic. De plus, bien sûr, une traversée du désert est si périlleuse qu'il est rarement nécessaire d'en discuter. Aussi, si des gens, de la nourriture ou des biens doivent aller à Teshburl ou en partir, ils le font par bateau.

Sa totale dépendance envers la mer a fait des habitants de Teshburl d'excellents marins. Si la plupart des enfants du monde ont des chariots ou des chars à pédales en guise de jouets, ceux de Teshburl ont de petits bateaux. Les flottes marchandes, les marines nationales, et les pirates connaissent tous la valeur d'un marin de Teshburl.

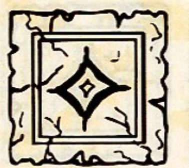
Calimshan reconnait probablement cette valeur mieux que quiconque. Teshburl est le quartier général de la nouvelle marine du Pasha, et la plus grande partie de celle-ci a été construite dans les chantiers navals de la ville. L'amiral Mond Vitendi y commande personnellement, supervisant la construction de la flotte et l'entraînement des marins. Après quelques désaccords récents avec le vizir sur la répartition des quais entre les navires civils et militaires, Vitendi l'a remplacé (avec l'approbation du Pasha) et a maintenant un contrôle total sur la cité. Nombre des habitants de la ville n'ont pas réellement remarqué de différence, car Vitendi est trop occupé à s'occuper de sa marine pour gaspiller du temps à gâcher la vie des habitants.

Tulmon

Tulmon est une petite cité (population 123.000) sur la côte sud du Lac de Vapeur dans la péninsule de Suldolphor. Elle est mentionnée ici, car, comme Suldolphor, elle est périodiquement revendiquée par Calimshan.

Les habitants de Tulmon, comme ceux de Suldolphor, préfèrent rester indépendants. Mais, à la différence des Suldophoriens, les gens de Tulmon réalisent que l'armée de Calimshan ne va pas défiler demain dans la rue principale et que, même à long terme, le Pasha hurle plus qu'il n'agit.

Tulmon est avant tout une cité agricole, stockant et vendant les produits de la terre fertile de la région. Les fruits, les céréales et les fruits de Tulmon font un long trajet pour nourrir les cités orientales de Calimshan. Les vaisseaux marchands calishites souhaitant parcourir la distance supplémentaire, voguent directement sur Tulmon plutôt que de s'arrêter à Suldolphor. En ce faisant, ils ont des produits plus frais, de qualité supérieure et à des prix légèrement inférieurs. Mais naviguer sur le Lac de Vapeur n'est pas une expérience plaisante. C'est un endroit chaud et les vents sont faibles. Parfois ils disparaissent tous, et les bateaux sont encalminés pendant des semaines. Ces dangers doivent être bien pesés en

face du profit supplémentaire effectué en faisant le voyage, et la plupart des marchands décident de s'arrêter à Suldolphor.

Volothamp

Volothamp est une cité de taille moyenne (population 370.000) sur la côte de la Mer Etincelante entre Almraiven et Manshaka. Elle possède les industries côtières habituelles — armement, construction navale, pêche, fabrication de voile, etc. — bien que, pour certaines raisons, les chantiers navals de Volothamp aient la réputation de construire des bateaux de mauvaise qualité. "Se déglinguer comme une frégate de Volothamp par forte brise," est une expression calishite pour quelqu'un qui craque sous la pression.

Volothamp a bien sûr quelques sources de gloire. Certains des meilleurs orfèvres et joailliers travaillent dans cette cité. Or, comme de nombreux objets magiques de grande puissance (en particulier les épées et les autres armes) sont incrustés de gemmes et de métaux précieux, certaines sociétés de mages très bien établies ont également ouvert des échoppes à Volothamp, afin d'être plus proches des forgerons et des joailliers nécessaires à leurs travaux.

Mais, il y a un côté sombre dans la vie à Volothamp. La criminalité est faible, le climat plaisant (enfin aussi plaisant qu'il peut l'être dans le sud de Calimshan) et les affaires sont bonnes. Mais de nombreux habitants refusent de sortir la nuit, et même ceux qui restent à l'intérieur rapportent d'étranges sons et un froid irréel qu'aucun feu ne peut chasser.

Les habitants de Volothamp sont sujets à des raids occasionnels d'araignées géantes et d'autres créatures abominables du Marais de l'Araignée, situé à quelques kilomètres à l'est. Ces créatures sont les serviteurs d'un grand démon arachnéen qui a établi sa résidence dans ce marécage. Le démon est en train d'essayer d'étendre son influence tout d'abord sur Volothamp, puis sur Almraiven et ensuite au delà. A cette fin, il a charmé certains des membres les plus importants de la société et du gouvernement de Volothamp. C'est la raison pour laquelle les monstres ont pu, au cours de leurs raids, éviter les patrouilles de la cité. C'est également pour cela qu'il n'y a pas de grand tollé pour une expédition de grande échelle dans les marais. Volothamp souffre en silence pendant que ses chefs restent là à ne rien faire.

Le vizir de Volothamp est Ramslett N'door, le fils d'un marchand de Chult. Mais, N'door habite depuis longtemps la ville et c'est un chef respecté en dépit de son origine raciale métissée. Malheureusement, il est contrôlé par le démon du Marais de l'Araignée, comme un bon nombre de ses conseillers expérimentés. Les autres conseillers qui ont suspecté qu'il y avait quelque chose qui n'allait pas et qui en ont parlé aux mauvaises personnes ont mystérieusement disparu.

Yeslipek

Yeslipek est un petit village de pêche sur la côte sud du Lac de Vapeur dans la péninsule de Suldolphor. Comme les autres cités de cette région, Calimshan revendique Yeslipek comme sienne. Mais, Yeslipek est si petite (population 14.000) qu'elle n'est qu'une figurante dans ce qui n'est pas un conflit sérieux. Le Pasha de Calimshan ne s'est même pas soucié d'envoyer une proclamation annonçant son statut de cité calishite. C'est tout aussi bien — le maire de Yeslipek l'aurait simplement déchirée.

Yeslipek mérite d'être mentionné en raison du *tadjani*. Il s'agit d'une douceur qu'on ne trouve qu'ici et qui est aimée dans tous les Royaumes Oubliés. Le tadjani est un coquillage rare, similaire aux moules mais avec bien plus de goût, tout en différant d'une manière qui défie toutes les tentatives de description (bien que nombre de personnes aient essayé). Le tadjani ne se développe que dans les eaux chaudes du Lac de Vapeur, et pour des raisons inconnues des sages, seulement dans la région de Yeslipek. (Les tentatives de faire vivre des tadjanis dans d'autres régions afin de créer de nouveaux bancs ont toujours échoué, et personne ne sait pourquoi).

Le tadjani peut être préparé de dizaines de manière — toutes délicieuses — mais pour des expéditions sur de longues distances, il est le plus fréquemment conservé dans du vinaigre et des épices. La plupart des Royaumes Oubliés, en fait, n'ont vu que des tadjanis préparés de ainsi, et ne sont pas conscients des autres possibilités culinaires qu'offre ce met. Seules les villes sur la rive du Lac de Vapeur et de l'est de Calimshan ont le privilège de connaître mieux.

Lieux intéressants

Désert du Calim

Le désert du Calim est un grand lieu inhospitalier. Les températures diurnes sont brutalement chaudes, bien qu'elles se rafraîchissent pour atteindre un niveau convenable la nuit. Des vents forts et imprévisibles soufflent à tout moment, réduisant la visibilité, brouillant les pistes, et soufflant du sable dans toute chose — vêtements, yeux, nourriture, eau, couverture, et tout le reste sauf les récipients les plus hermétiquement clos.

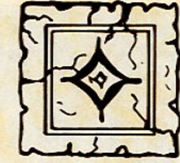
Le plus grand péril pour les voyageurs est le manque d'eau. L'air du désert est extrêmement sec et la plupart des animaux (y compris les gens) doivent doubler leur ration d'eau pour maintenir un bon niveau d'hydratation. Comme il est difficile de trouver de l'eau, les voyageurs doivent donc emmener avec eux dans le Calim une quantité abondante d'eau et l'utiliser avec précaution.

Il y a des oasis dans ce désert, mais elles ne sont pas très fréquentes. Une oasis n'est pas signalée par une mare d'eau à ciel ouvert mais par un petit massif d'arbustes rabougris et d'autres végétaux. La végétation signifie que l'eau est assez proche de la surface pour que les plantes en profitent. Pour atteindre l'eau quelqu'un dans le groupe doit bien sûr savoir comment creuser un puits artésien.

Il est également assez facile de se perdre dans le Calim. Le sable porté par le vent rend souvent le ciel brumeux. Aussi, le fait de suivre simplement le soleil est parfois difficile. La navigation de nuit aux étoiles est plus facile, car les vents tombent et le ciel est plus clair. Mais la meilleure manière de ne pas se perdre est de coller à la Voie du Négoce, qui traverse le désert entre Calimport et Memnon. Il y a plusieurs oasis le long de cette route, et elles sont d'aussi bons repères que quoique ce soit d'autre. Les poteaux indicateurs, les chemins et les autres repères sont rapidement détruits par le désert.

De nombreux voyageurs préfèrent traverser le désert de nuit et essayer de dormir le jour. Cela a certains avantages, comme une navigation plus facile et une utilisation moindre de l'eau. Mais le voyage nocturne a un inconvénient principal — le grand nombre de monstres qui sortent la nuit pour se nourrir. Les serpents, les scorpions, les petits félins silencieux





du désert, et les oiseaux de proie sont tous de chasse la nuit et nombre d'entre eux peuvent se laisser tenter par un repas de la taille d'un homme.

D'autres monstres peuvent être rencontrés à n'importe quel moment. Parmi les particulièrement dangereux, on trouve des efrits, des djinns et des daos qui, quand ils ne sont pas en train de se combattre entre eux, attaquent les caravanes de "ces intrus de mortels". Une dernière menace, et non des moindres, est exercée par d"autres humains. L'activité des bandits est étonnamment élevée dans un lieu inhospitalier comme le Calim. Pour plus d'informations sur les pillards du désert, voyez "Personnages" ci-dessous.

Forêt de Mir

La Forêt de Mir est un autre lieu périlleux de Calimshan. S'ils ne sont pas aussi manifestement mortels que ceux du Calim, les dangers de la Forêt de Mir sont plus subtils et moins apparents. La forêt est chaude, mais l'eau y est abondante. Se perdre est possible, mais un grand nombre de sentiers et de cours d'eau peuvent être suivis afin d'atteindre un point de repère.

Le premier danger de la Forêt de Mir réside dans les monstres qui s'y embusquent. La branche sud de la forêt est la demeure de nombreuses espèces différentes de monstres, vivant généralement seuls ou en petits groupes familiaux. Des ogres, des gobelins, et des orques se sont taillés de petits morceaux de territoire, mais tous sont des proies potentielles pour les autres monstres de la forêt. Certains villages humains existent à l'extrême périphérie de la forêt, coupant un peu de bois et cultivant quelques arpents de terre, mais leurs habitants ne s'enfoncent jamais à plus de deux à trois kilomètres de la lisière. Des groupes de chasseurs courageux vont parfois plus profondément dans la forêt à la recherche d'une bête particulière supposée y vivre, mais ceux qui reviennent sont encore moins nombreux.

La menace la plus importante de la Forêt de Mir est la grande population d'elfes drow de sa partie occidentale. Seuls les ignorants ou les téméraires pénètrent dans cette zone. Même le Pasha a récemment admis que, pour tout ce qui concernait les questions pratiques, le nord de la forêt de Mir appartenait aux drow.

Personne ne sait exactement combien il y a d'elfes noirs habitant la Forêt de Mir, mais les meilleures estimations donnent une population totale de plus de 80.000 individus. Cette population est divisée en 8 à 10 tribus, chacune possédant une petite portion de la forêt. Les chefs tribaux choisissent l'un d'entre eux pour agir comme Roi des Drow. Les tribus sont très indépendantes et leurs réunions au grand complet sont très rares. Elles sont généralement convoquées quand une des nombreuses rivalités intertribales dégénère en guerre.

Les drow ont des habitations, des entrepôts et des passages souterrains substantiels creusés sous le sol de la forêt. Certains disent que ces tunnels sont reliés à un vaste réseau souterrain sous tous les Royaumes Oubliés. Les drow souhaitent n'avoir que très peu de choses à faire avec les habitants de la surface (ce qui est généralement considéré comme une bonne chose par les gens de Calimshan) et sont plus qu'heureux de laisser les humains en paix si, en retour, ces derniers font de même. Certains explorateurs et commerçants courageux ont contactés les drow pour acquérir certains de leurs objets, armes et autres biens afin de les vendre dans le monde extérieur, mais cela n'arrive pas souvent. Il y a à cela trois raisons : tout d'abord les drow ne vendent jamais leurs meilleurs produits, ensuite les prix sont démesurés et enfin tous les négociants qui entrent dans la forêt de Mir n'en ressortent pas.

Marais de l'Araignée

Le Marais de l'Araignée est une étendue plate, fétide et répugnante de terres basses sur la côte de la Mer Etincelante entre Volothamp et Almraiven. Il est alimenté par deux petites rivières tortueuses coulant vers le sud depuis la Forêt de Mir, ainsi que par plusieurs sources dans le marais lui-même. Il est recouvert d'une végétation épaisse, avec des cyprès informes et couverts de mousse, des cèdres et d'autres arbres. Il est par conséquent sombre et ombragé, toujours chaud, humide et sans un souffle d'air. Il empeste la pourriture et est souvent appelé par les Calishites le "Dixième Plan de l'Enfer". Ils ne savent pas combien ce titre est proche de la réalité.

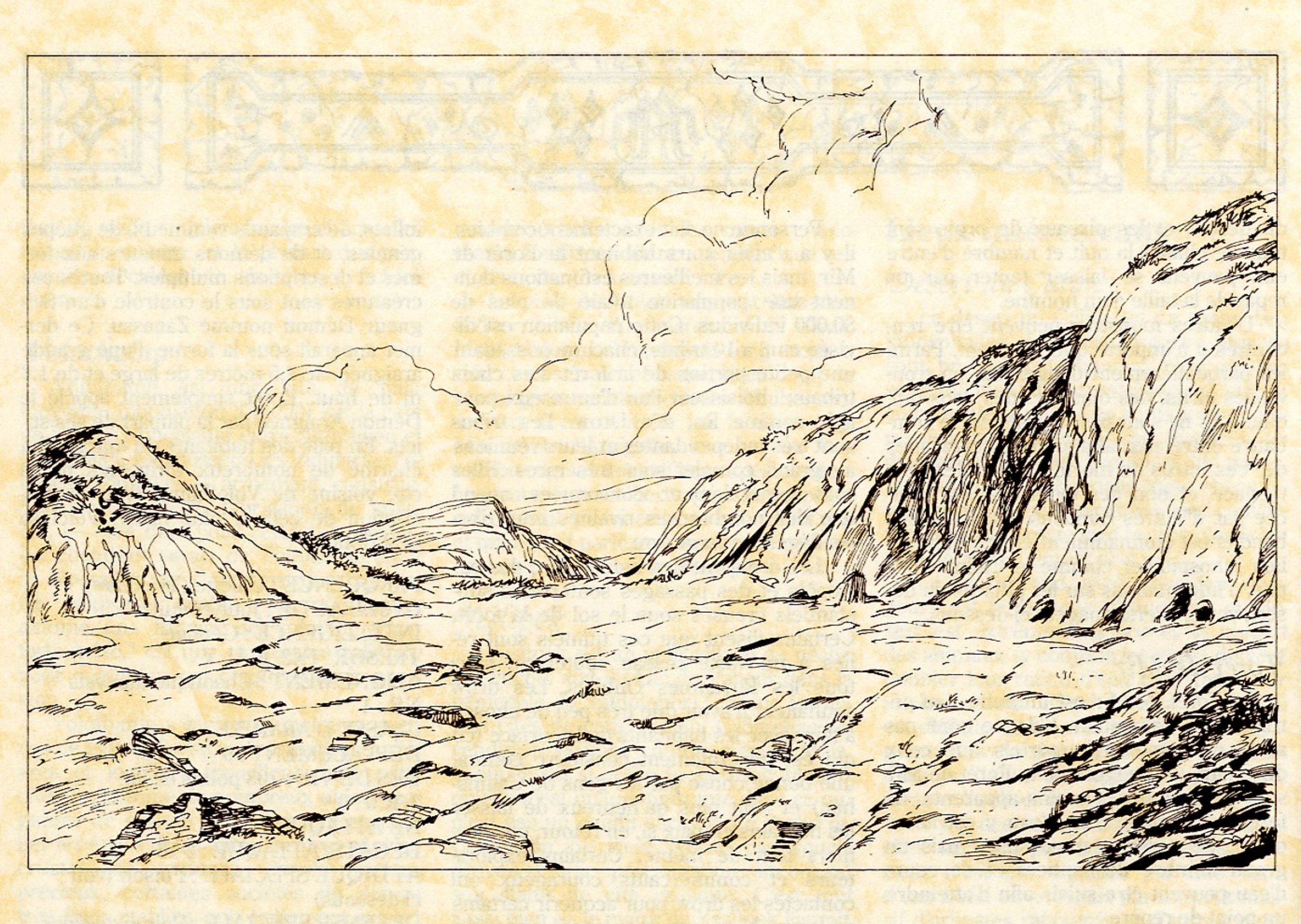
Le Marais de l'Araignée est aussi un lieu totalement maléfique, rempli d'araignées géantes, de serpents, de feux-follets, de crapauds venimeux, de guêpes géantes, et de démons mineurs aux formes et descriptions multiples. Toutes ces créatures sont sous le contrôle d'un Seigneur Démon nommé Zanassu. Ce dernier apparaît sous la forme d'une grande araignée, de 4,5 mètres de large et de 1,8 m de haut. Il est simplement appelé le Démon Araignée par la plupart de ses sujets. En plus des habitants du marais, il a charmé de nombreux dirigeants de la cité voisine de Volothamp (voir la description de celle-ci plus haut). Voici sa description :

FRÉQUENCE : Unique (Très rare)
CYCLE ACTIF : Jour et nuit
INTELLIGENCE : Géniale
TRÉSOR : Fx2, R, U, V
ALIGNEMENT : Chaotique mauvais
NB : 1
CLASSE D'ARMURE : -2
DÉPLACEMENT : 9
DÉS DE VIE : 103 points de vie
TAC0 : 0
NB ATTAQUE : 1
DÉGÂTS/ATTAQUE : 2-16
ATTAQUE SPÉCIALE : Poison (voir ci-dessous)
DÉFENSE SPÉCIALE : Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE : 75%
TAILLE : G
MORAL : Elite
VALEUR EN PX : 48.000

La morsure du Démon Araignée exige un jet de sauvegarde contre le poison à -4. Un échec entraîne une mort instantanée ; même s'il est réussi, le poison inflige 3-18 points de dégâts.

Zanassu est immunisé au poison et ne subit que la moitié des dégâts des attaques basées sur le froid ou l'électricité. Il n'est pas affecté par les armes non magiques (même en argent), bien que les armes non magiques en fer froid fassent la moitié des dégâts. Les armes magiques en fer froid ont un bonus de +2 aux dégâts. Il a les jets de sauvegarde d'un magicien du 30ème niveau contre toutes les attaques (y compris celles, magiques, qui mettraient en échec ses 75% de résistance).

En plus des pouvoirs typiques de tous les démons, Zanassu peut à volonté utiliser des pouvoirs assimilables à des sorts au 30ème niveau, au rythme d'un à la fois et par round : *charme monstres, charme personnes, injonction, ténèbres (rayon de 5 mètres), détection du bien, dé-*



tection de l'invisible, porte dimensionnelle, dissipation de la magie, vol, invisibilité, connaissance de l'alignement, protection contre le bien (rayon de 3 mètres), langages des monstres, télékinésie (jusqu'à 250 kg), *téléportation* et *parole infernale* (une fois par jour).

Zanassu peut utiliser *portail* sur les types suivants de démons au rythme de trois fois par jour et par type : 1-4 *Types I*, 80% de chances de succès ; 1-4 *Types II*, 60% de chances ; 1-2 *Types III*, 50% de chances ; 1 *Type VI*, 10% de chances ; 1-6 babau, 75% de chances ; 1-10 chasme, 80% de chances ; et 1-4 dretch, 30% de chances. Le Démon Araignée peut également conjurer une fois par round 1-20 araignées de n'importe quel type (grande, géante, colossale, éclipsante, d'eau et de mer). Ces araignées sont sous le contrôle permanent de Zanassu et le restent jusqu'à ce qu'il soit tué ou qu'il les libère volontairement.

Si Zanassu devait être tué, il n'aurait pas le droit de revenir sur le Plan Primaire avant 10 ans. A la fin de cette période il est cependant certain qu'il reviendrait exercer sa vengeance.

Monrativi Teshy Mir

Monrativi Teshy Mir (ce qui signifie en alzhedo "Premier Royaume de Mir") est une ruine imposante se trouvant le long de la frontière septentrionale de Calimshan, au nord de la petite avancée de la Forêt de Mir qui s'étend à l'ouest de sa partie principale. La région est inhabitée ; les cités calishites les plus proches étant Keltar au sud et Memnon à l'ouest.

Ces ruines sont celles de la capitale de l'Empire Shoon, Shoonach, ainsi que celles des donjons, des baronnies et des villages environnants. Elles sont très étendues ; la portion qui est toujours visible à la surface d'une prairie herbeuse dégagée fait presque 32 kilomètres de large, et les catacombes en dessous de la surface sont supposées être deux fois plus grandes et s'étendre jusqu'à 150 mètres de profondeur.

Comme il se doit pour des ruines d'une telle ampleur, les histoires et les rumeurs au sujet de ce qui gît dans le Premier Royaume de Mir sont renversantes. De vastes tas d'or et de gemmes, des entrepôts d'armes et d'armures fabriquées par des forgerons utilisant des techniques secrètes perdues aujourd'hui, de puissants artefacts arcaniques et d'autres objets magiques, différents de tout ce qui est connu dans les Royaumes de nos jours — tout cela, et plus encore, est supposé exister dans les profondeurs de Monrativi Teshy Mir. En dépit des rumeurs, il n'y a pas une longue file d'aventuriers et de prospecteurs attendant pour explorer les ruines pour diverses raisons : Tout d'abord, ces mêmes rumeurs qui décrivent la vaste richesse des ruines, parlent également des gardiens effrayants de ces trésors. Des pièges diaboliques, des sorts mortels, des démons, des nagas, des élémentaux, des morts-vivants, des liches, et même des dragons enchaînés sont parmi les défenses citées par les histoires. Nombre d'entre elles sont sans nul doute des exagérations — mais de nombreuses autres non.

Ensuite, la région est très inhospitalière, et dangereusement proche des drow. La terre est aride, disposant des quelques précieuses sources d'eau douce nécessaires pour ravitailler des expéditions de longue haleine. De plus, personne ne peut dire avec exactitude comment les elfes noirs de la Forêt de Mir réagiront



en face de n'importe quel groupe donné de personnages, bien qu'il soit assez certain qu'en cas de désapprobation de leur part, les intrus devraient faire face à de sérieux problèmes.

Enfin, la croyance est largement répandue qu'après 900 ans, tous les trésors faciles d'accès ont déjà été récupérés. Ce qui reste est caché dans les salles les plus profondes, gardées par les monstres, les sorts et les pièges les plus effrayants, et ne peut être atteint qu'après un long et dangereux voyage à travers des kilomètres de catacombes vides. On pense également que le réseau des drow et les tunnels abandonnés des duergars dans les Monts de la Marche sont reliés à Monrativi Teshy Mir en profondeur, ajoutant ainsi à l'incertitude de toute expédition en ces lieux.

Les Monts de la Marche

Les Monts de la Marche, comme cela a été mentionné plus haut, ne sont pas particulièrement élevés ou escarpés. On ne sait pas grand chose sur eux, car peu de Calishites vivent dans cette région. Les habitants de Keltar ont l'habitude de les voir, mais ils n'y vont jamais. L'opinion du Calishite moyen à leur sujet est qu'ils constituent une barrière appropriée séparant la Forêt de Mir du reste du pays.

Les Monts de la Marche connaissent une vie animale très limitée en dehors d'un monstre occasionnel ou d'un animal en maraude. Une rumeur existe au sujet de l'existence dans les profondeurs des montagnes d'un complexe abandonné. Il aurait été construit par les duergars, ces nains maléfiques, il y a des siècles quand ils furent chassés du nord par des ennemis. Même si ce complexe existe, il est supposé être vide aujourd'hui, ses constructeurs étant depuis longtemps retournés dans leur pays natal.

Les Rocs Chantants

Les Rocs Chantants sont un petit groupe d'îles dans la Mer des Epées. Cet archipel est situé à l'ouest d'un point situé presqu'exactement entre Memnon et Myratma et, pour cette raison, il est considéré comme marquant la frontière entre les eaux de Calimshan et celles du Téthyr. C'est également un important repère de navigation pour des capitaines effrayés de trop dériver à l'ouest de leurs routes.

Les Rocs Chantants méritent d'être mentionnés, non pour leur importance dans la navigation, mais pour l'étrange phénomène qui donne aux îles leur nom. Des marins passant à proximité de ces rochers rapportent un chant magnifique, semblable à un chœur composé de centaines de femmes. La musique a une qualité intangible, hantante, mais ne semble pas avoir les effets *charmeurs* du chant d'une harpie ou d'une sirène. Les bateaux qui ont envoyé des expéditions terrestres sur les Rocs ont rapporté que les chants s'arrêtaient quand le groupe arrivait à moins de 45 mètres des îles, et quand les marins accostaient, ils ne pouvaient trouver aucune chose vivante ou aucune explication au sujet du chant. Des tentatives de *détection de la magie* se sont avérées positives, mais l'utilisation d'autres sorts ou objets magiques pour examiner les îles avec plus de détails ou à distance sont inefficaces, comme si une sorte de force les bloquait.

Personnages

Pillards du Désert

Les Pillards du Désert ne sont pas un groupe, mais une espèce de bandits courante dans le désert du Calim. En général, ils vont par groupe de 10 à 20. Ce sont d'excellents cavaliers et des experts dans la survie en milieu désertique. Il y a des dizaines de ces groupes qui opèrent dans le Calim et, s'il existe généralement entre eux de fortes rivalités, ils peuvent tout de même se regrouper pour attaquer une grosse caravane si la situation le demande.

Les pillards s'en prennent aux caravanes et aux autres voyageurs traversant le désert. Ils suivent souvent un groupe pendant des jours, l'harassant avec des escarmouches mineures et ne donnant à leur cible aucune opportunité de se reposer, jusqu'à finalement s'abattre sur la proie affaiblie. Les victimes ne sont pas toujours tuées. Elles sont souvent seulement dépouillées et abandonnées avec assez de provisions pour pouvoir sortir du désert vivantes. Les victimes qui sont polies, qui n'essayent pas de cacher les objets de valeur et qui ne tuent pas trop de pillards auront généralement le droit à la vie. Bien sûr, il y a quelques groupes de pillards qui tuent sans se poser de question. Ils sont moins populaires parmi leurs camarades mais ils ne semblent pas s'en soucier.

Chaque groupe est mené par un guerrier, en général d'un niveau allant du 6ème au 8ème. Il aura deux lieutenants du 5 ou 6ème niveau, un d'entre eux pouvant être un magicien. Les autres sont des guerriers de niveau 1 à 4. Tous sont des adeptes du combat aussi bien à cheval qu'à terre, et montent des chevaux de guerre moyen de la meilleur qualité (la chaleur du désert est trop importante pour les chevaux de guerre lourds). Les pillards (et les chevaux) sont habillés avec de la soie, et certains d'entre eux portent des armures en cuir. La chaleur interdisant l'usage de toute armure plus lourde, les *anneaux de protection*, les *bracelets de défense* et les autres protections magiques sont très appréciés des pillards.

Ils aiment combattre avec un cimeterre incurvé qui est l'équivalent d'une épée large. De plus, environ la moitié des membres de chaque groupe est équipée d'arcs courts. Les pillards ne dédaignent pas utiliser les flèches empoisonnées, mais il n'y a que 10% de chances qu'un groupe donné en possède.

En plus de voler, les pillards du désert sont également connus pour enlever des gens (s'ils ont l'air assez riche) et les retenir contre une rançon. Les Pillards du Désert se font un point d'honneur à libérer vivante une victime après le paiement de sa rançon ; tout groupe de pillards qui n'aura pas renvoyé un otage sain et sauf sera traqué et chassé par les autres.



INDEX





Accessoire de Jeu Officiel

Livret de référence pour le monde de jeu des FORGOTTEN REALMS™

Empires de la Côte

par Scott Haring

Dans la région sud-ouest de Féérune, à plus de mille cinq cents kilomètres au sud d'Eauprofonde par la Voie du Négoce, se trouvent trois pays, que l'on nomme collectivement les Empires de la Côte. Ce sont des régions difficiles qui ont engendrés des habitants robustes — orgueilleux, féroces et durs à la tâche.

Les Empires de la Côte sont maintenant totalement décrits pour votre campagne de jeu de rôle. Les cultures, les personnalités, les économies, les cités, les villes et les contrées sauvages sont détaillées pour une campagne AD&D® de n'importe quelle taille ou de n'importe quel niveau. Amn, nation de marchands, où tout a un prix ; le Téthyr, où des tyrans minables se disputent un trône vacant et où le mal se développe ; et Calimshan, une terre aride où la grande magie est monnaie courante — tous vous attendent. Ce livret de référence comprend deux cartes en couleur des Empires de la Côte — qui se connectent aux cartes fournies dans la boîte de campagne des FORGOTTEN REALMS™ — et toutes les informations dont vous avez besoin pour bâtir une campagne excitante.

Imprimé au Royaume-Uni.

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147 U.S.A.

TSR UK, Ltd.
120 Church End, Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom



107,00 Frs